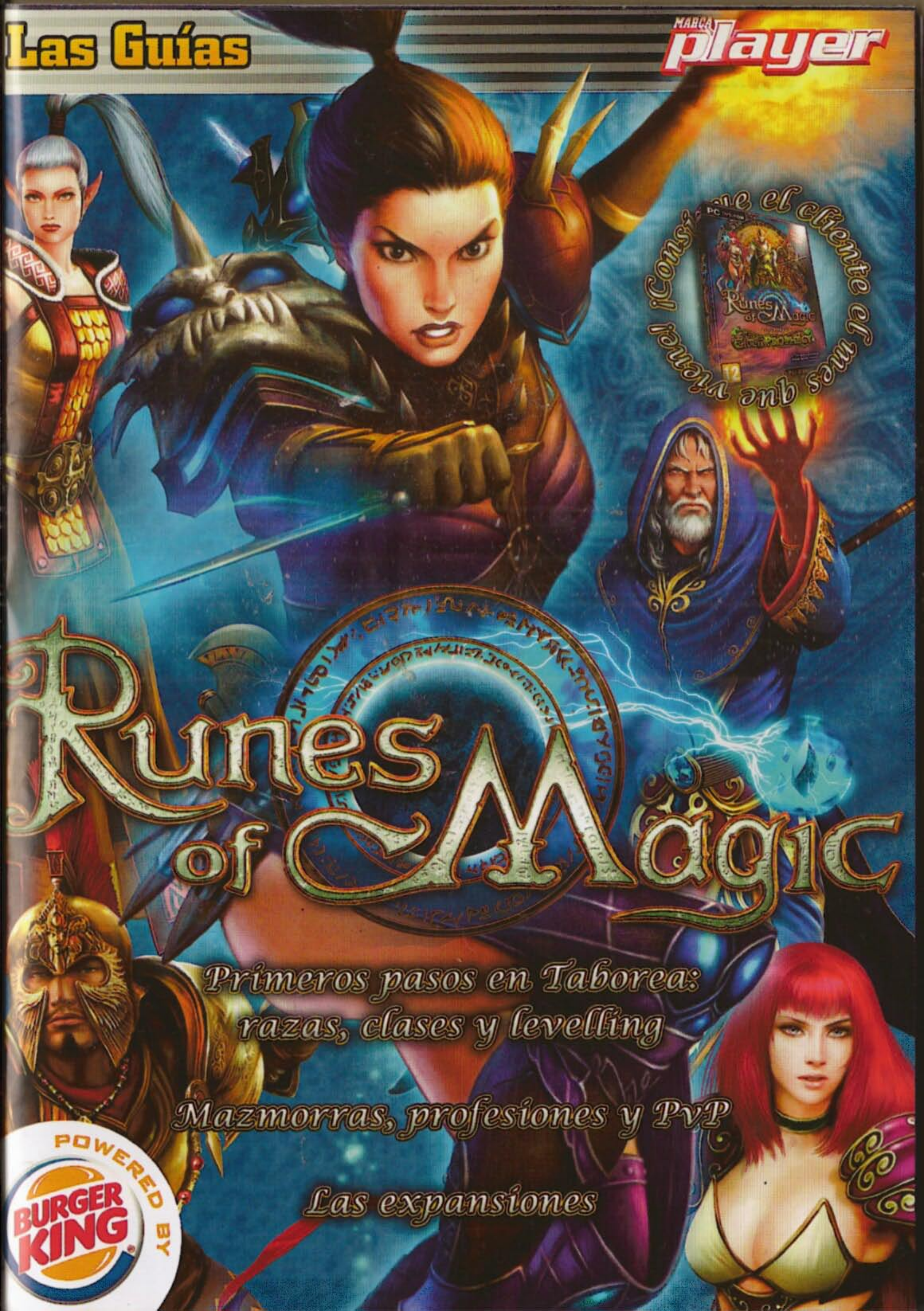

Las Guías
MARCA
player
¡Consíguelo el cliente el mes que viene!
PC
Runes of Magic
12
Runes of Magic
Primeros pasos en Taborea:
razas, clases y levelling
Mazmorras, profesiones y PvP
Las expansiones
POWERED BY
BURGER KING










CONTENIDOS





Runes of Magic

EL REY DE LOS JUEGOS DE ROL ONLINE GRATUITOS TE ESPERA. AQUÍ TIENES TODO PARA TRIUNFAR EN TABOREA.

Si no has oído hablar de ***Runes of Magic*** es que no vives en este mundo. Se trata del juego de rol online más sorprendente de los últimos años, una revolución en el género a la que se puede acceder de forma complétamente gratuíta, es decir, sin pagar un euro ni por la descarga del juego ni por ningún tipo de suscripción. Si no lo has hecho ya, descarga el juego de forma inmediata, tiene una versión traducida al castellano, y comienza a disfrutar de una de las aventuras más grandes jamás vividas a través de la red.

Tanto si eres nuevo en el mundo de Taborea como si ya has dado tus primeros pasos, en esta guía te ofrecemos todos los trucos y todo lo que tienes que saber para salir airoso en tus primeras horas en este mágico mundo. Aprende a crear al mejor héroe posible, conviértete en un temido adversario en las arenas multijugador y graba tu nombre a fuego en la historia de ***Runes of Magic***.

EMPEZANDO



GUERRERO

Atributos
Fuerza: 14
Destreza: 12
Constitución: 13
Inteligencia: 5
Sabiduría: 6

Equipación
Armas: Espada de una mano, Daga, Varita, Hacha de una mano, Maza, Espada de dos manos, Bastón de dos manos, Hacha de dos manos, Martillo de dos manos
Armadura: Túnica, Tela, Escudo



EXPLORADOR

Atributos
Fuerza: 11
Destreza: 13
Constitución: 10
Inteligencia: 10
Sabiduría: 9

Equipación
Armas: Espada de una mano, Daga, Arco, Ballesta
Armadura: Tela, Escudo

Creación de personaje

Escoge raza y clase

La primera gran elección que tendrás que hacer en *Runes of Magic*, y que marcará el devenir de tu aventura, será la de tu personaje. Crea a tu héroe como más te guste pero, sobre todo, piensa al hacerlo en cómo te gusta jugar en un juego de rol. Cada tipo de jugador tiene, normalmente, un tipo de personaje más apropiado para disfrutar más de la aventura. Por ejemplo, elige el guerrero si lo que te gusta es el combate directo, o el sacerdote si eres más de la retaguardia y de ayudar a tus compañeros. Además de los atributos físicos, el género y el nombre de tu personaje, la elección más importante es la de la raza y, sobre todo, la de la clase. En *Runes of Magic*, desde que apareció el capítulo 2, *The Elven Prophecy*, hay dos razas y ocho clases disponibles. Te contamos todos los detalles de cada clase para que sepas cuál es la más adecuada para crear a tu héroe.

Clases

1. GUERRERO

Razas: Humano / Elfo

Los guerreros son los combatientes de primera línea, el personaje que mayor poder de ataque puede llegar a concentrar y que más aguante opondrá también en la batalla cuerpo a cuerpo. Son expertos en el manejo de las armas y pueden vestir cualquier tipo de armadura, sobre todo las más pesadas y resistentes. Puede superar al enemigo con combinaciones especiales de golpes y así aumentar la velocidad de sus ataques. También pueden canalizar su furia hacia capacidades pasivas para fortalecerse y provocar a los enemigos o para asustarlos mostrando su ira. Las combinaciones de clases incrementan sus habilidades en diferentes sentidos, pero el daño físico en combates cuerpo a cuerpo será siempre su principal punto fuerte. Elige al guerrero si lo que te gusta es el combate cuerpo a cuerpo.

2. EXPLORADOR

Razas: Humano / Elfo

El explorador es un personaje de combate a distancia, que debilita a los adversarios desde lejos. Pero suele ser débil en el combate cuerpo a cuerpo. Aquí dependen de las tácticas de evasión y distracción para ganar espacio que les permita disparar o para esperar a que lleguen refuerzos. Así, es el complemento perfecto para un guerrero que pare los golpes. Sus habilidades de exploración le permiten detectar enemigos ocultos, por lo que son los enemigos naturales de los pícaros. Los rasgos principales de los exploradores son su destreza y su inteligencia. Elige un explorador si te gusta meditar mucho tus ataques y tus tácticas en combate.

3. PÍCARO

Razas: Humano / Elfo

El pícaro es una de las clases más veloces del juego. El sigilo y los ataques por sorpresa son su marca más característica. Aunque sus golpes son leves, puede combinarlos con el uso de venenos. Utilizan dagas en el combate cuerpo a cuerpo y armas de largo alcance para el combate a distancia. Además de sus habilidades de ataque, también pueden tender trampas, explorar y aumentar los ingresos de un grupo. Si te gusta andar oculto y asestar golpes mortales desde el sigilo, elige al Pícaro. Pero ten en cuenta que casi siempre necesitarás andar acompañado.

4. MAGO

Razas: Humano / Elfo

El mago es un poderoso personaje que ejerce un gran daño a sus oponentes con sus hechizos. Pero también son combatientes a distancia. Requieren tiempo y distancia para lanzar sus hechizos, por lo que necesitan de un grupo de guerreros que los proteja mientras los invocan. El esfuerzo por protegerlos merece la pena por el poder que puede dar al grupo. Con la ayuda de sus conocimientos arcanos pueden protegerse a sí mismos y a sus compañeros o fortalecer a todo el grupo.

5. SACERDOTE

Raza: Humano

El sacerdote es el típico personaje que resulta esencial en todo grupo. Puede defenderse a él y a sus compañeros y mejorar los atributos de todos los miembros del grupo. Y lo más importante, puede devolver a la vida a los compañeros caídos. Pueden utilizar escudos y son los únicos capaces de causar daños mágicos con el elemento acuático, ya que rezan a Narfas, el dios de las aguas. Pero su misión principal es obtener la asistencia divina y curar heridas durante la batalla.

EMPEZANDO



PÍCARO

Atributos
Fuerza: 12
Destreza: 14
Constitución: 11
Inteligencia: 7
Sabiduría: 7

Equipación
Armas: Espada de una mano, Daga, Proyectiles
Armadura: Tela, Escudo

MAGO

Atributos
Fuerza: 5
Destreza: 10
Constitución: 9
Inteligencia: 14
Sabiduría: 12

Equipación
Armas: Daga, Varita, Bastón de dos manos
Armadura: Túnica, Tela

EMPEZANDO



SACERDOTE

Atributos
Fuerza: 7
Destreza: 10
Constitución: 10
Inteligencia: 13
Sabiduría: 14

Equipación
Armas: Varita, Maza, Bastón de dos manos.
Armadura: Túnica, Tela.



CABALLERO

Atributos
Fuerza: 13
Destreza: 11
Constitución: 14
Inteligencia: 11
Sabiduría: 11

Equipación
Armas: Espada de una mano, Maza, Espada de dos manos, Martillo de dos manos.
Armadura: Tela, Escudo, Chapa.

6. CABALLERO

Raza: Humano

El caballero tiene formación militar, por lo que tendrá acceso a las armaduras más pesadas (son los únicos capaces de llevar armaduras de chapa) y a las armas más potentes. Dominan todas las artes de combate al más puro estilo de los guerreros, aunque su mayor fuerza yace en la firmeza de su fe. Esto les permite invocar los poderes ocultos de la luz. Una combinación de poder mágico y poderoso sistema de defensa.

7. ALCAIDE

Raza: Elfo

El Alcaide es el caballero de los elfos. Es la élite entre los ejércitos elfos, con un dominio total de las artes del combate. Puede portar grandes armas y llevar las armaduras más poderosas, incluidas las cotas de malla. Pero también puede invocar poderes mágicos para debilitar a sus enemigos, al tiempo que se fortalecen ellos mismos. Son los encargados de proteger los bosques de Taborea.

8. DRUIDA

Raza: Elfo

El Druida es para los elfos como los sacerdotes humanos, que utilizan sus conocimientos para recuperar su salud y curar al resto de sus compañeros. Aunque es mucho más que un sanador, ya que puede desatar la ira de la naturaleza contra sus adversarios. Los Druidas acumulan Poder de la Naturaleza para canalizar sus hechizos. Uno de sus hechizos más valiosos les otorga la habilidad de controlar la voluntad de algunos oponentes para que luchen, al menos durante un tiempo, a su lado.

Sistema dual de clases

Como ya os hemos contado, al crear a vuestro personaje hay que elegir una clase primaria entre las ocho disponibles. Puedes elegir guerrero, explorador, sacerdote, caballero, mago o pícaro, si se juega con la raza humana y, en el caso de la raza élfica se puede elegir entre guerrero, explorador, druida, alcaide, mago o pícaro. Pero también tenéis que tener en cuenta que, al llegar al nivel 10, se puede añadir una clase secundaria, aumentando así las posibilidades de combinación de clases hasta llegar a los 30 tipos diferentes para cada raza. Cualquiera de las clases principales puede ser elegida como clase secundaria al llegar a este punto de la aventura.

Todas las clases de *Runes of Magic* pueden seleccionarse como clase principal o secundaria. Para alternar entre ellas, los jugadores deben visitar a un instructor especial de clases. Los jugadores tienen acceso en cualquier momento al conjunto completo de habilidades por nivel de su clase primaria. Sin embargo, solo estarán disponibles simultáneamente las habilidades no específicas de su clase secundaria. Los atributos del personaje de la clase secundaria se suman a los de la clase primaria con un 10% de su valor. Sin embargo, la experiencia, los atributos y los puntos de talento conseguidos en las diferentes aventuras se acumulan exclusivamente en la clase primaria. Así, sólo pueden mejorarse las habilidades de la clase primaria distribuyendo puntos de talento. El nivel de la clase secundaria nunca puede superar el de la primaria.

Este interesante sistema de clases dobles de ***Runes of Magic*** permite crear personajes muy diferentes según el estilo de juego de cada jugador, héroes polivalentes capaces de dominar muchas habilidades. Ten en cuenta que un guerrero, si elige explorador como clase secundaria, podrá llegar a dominar también el uso de los arcos, por ejemplo. Imagina cualquier combinación, como sacerdotes capaces de blandir un hacha. Este abanico de posibilidades ofrece numerosas opciones tácticas para jugadores en solitario o en grupo. Piensa en la mejor combinación de clases para crear a tu personaje ideal.

Sólo hay que tener en cuenta una cosa: las habilidades de las ocho clases principales utilizan diferentes tipos de energía: los guerreros utilizan la ira; los exploradores, el foco; los pícaros, la energía y los magos, sacerdotes, caballeros, magos y druidas, el maná. Al crear tu personaje eligiendo sus clases principal y secundaria, intenta elegir dos tipos de energía diferentes, pero complementarias. Es decir, si eliges crear un personaje combinando un explorador y un mago, al quedarte sin foco, puedes pasar a utilizar el maná y aprovechar así las habilidades secundarias propias del mago. Una elección errónea sería, por ejemplo, combinar un mago y un sacerdote, que utilizan la misma fuente de maná, lo que podría dejarnos sin recursos más fácilmente en medio de una batalla.





ALCAIDE

Atributos
Fuerza: 14
Destreza: 10
Constitución: 12
Inteligencia: 10
Sabiduría: 10

Equipación
Armas: Espada de una mano, Daga, Hacha de una mano, Espada de dos manos, Bastón de dos manos, Hacha de dos manos.
Armadura: Túnica, Tela, Escudo.



DRUIDA

Atributos
Fuerza: 7
Destreza: 10
Constitución: 11
Inteligencia: 13
Sabiduría: 13

Equipación
Armas: Varita, Maza, Bastón de dos manos.
Armadura: Túnica, Tela.



CON CALMA
El proceso de descarga, instalación y actualización del cliente puede ser largo y tedioso (depende de tu velocidad de conexión). Lo mejor es que te plantées que vas a dedicar un día a este proceso y que ya, si eso, empezarás a jugar a ***Runes of Magic*** al día sigueinte.

Primeros pasos

Los inicios en este tipo de títulos suelen ser duros, más teniendo en cuenta hablamos de un título de PC que requiere una labor previa al juego antes de permitirnos explorar los distintos mundos y aventuras que ofrece. ***Runes of Magic*** no es una excepción y pedirá cierto, aunque mínimo, sacrificio.

La descarga

Como la gran mayoría de títulos gratuitos, se nos permitirá descargar el cliente desde la página web oficial del título, ***http://www.runesofmagic.com/es/free-mmo/index.html***. Tras un breve proceso de registro se nos dará acceso al link para conseguir el pack de instalación de este título (que 'pesa' la nada despreciable cifra de 5.3 GB) Si esta opción no es de nuestro gusto, siempre podremos esperar al mes que viene, cuando os ofrezceremos el cliente del juego en un cómodo DVD adjunto a esta misma publicación. Una vez instalado no estaremos listos para tomar las primeras decisiones, sino que nos espera la descarga de varias actualizaciones necesarias para el funcionamiento del juego.

En Taborea

Antes de llegar a la tierra de Taborea (el particular mundo de fantasía medieval que enmarca la acción) deberemos aceptar las condiciones de juego antes de cada partida. Es algo incómodo, pero se trata tan sólo de un pequeño obstáculo. Tras esto llega el momento de elegir personaje, proceso que puede llevarnos algo de tiempo si queremos personalizar al máximo a nuestro héroe. Finalmente se nos permitirá empezar nuestras aventuras en Taborea.

El límite actual de nivel es 55, y podremos empezar siendo un humano o un elfo, pero sobre la elección de personaje ya te hemos hablado en el capítulo anterior.

Los primeros compases de nuestra epopeya resultan ser el momento perfecto para la recolección de ítems y la mejora de nivei, puesto que los recursos son más que abundantes en estas tierras. Es, además, el tiempo de familiarizarnos con las tres profesiones que podemos elegir de inicio, aunque más tarde conseguiremos algunas más que nos llegarán a permitir conseguir equipamientos por nosotros mismos o incluso venderlos en la casa de subastas. Familiarízate con los controles con el pequeó tutorial que se despliega nada más comenzar.

Interfaz de usuario y mecánica de batalla

Los aficionados a los juegos de rol multijugador masivo estarán habituados a la interfaz de usuario que ofrece ***Runes of Magic***. Tendremos a nuestra disposición una barra de accesos directos a distintos ataques y objetos, completamente configurable, un mini mapa, un pequeño menú, la barra de mensajes, el panel de información de nuestro personaje y otro panel más en el que podremos ver la información de los objetivos que tengamos ante nosotros en ese preciso momento, esto es, el resumen de las misiones que tenemos activas y dónde y cómo superarlas.

La mecánica de combate se presenta de un modo similar a lo que ofrecen otros títulos dentro de este mismo estilo (ya sean comerciales o gratuitos), permitiendo el combate en tiempo real mientras activamos los distintos objetos en el menú rápido y ejecutamos los hechizos (desde el menú de estos, poco recomendable), o con las teclas que nosotros mismos podremos determinar. El número de conjuros en el caso de esta propuesta Free to Play es sensiblemente inferior al que podríamos encontrar en otros títulos del género, aunque podremos mejorar su nivel con puntos de talento (TP) a medida que eliminemos a los enemigos que encontremos en el mundo de juego.

EMPEZANDO

CONSEJO

SUBE RÁPIDO
Antes de elegir cualquier misión, dedícate a matar todo lo que se mueve de tu nivel (o uno superior) para subir hasta nivel 3 ó 4. Después, harás las misiones mucho más rápido y subirás más.

SÓLO LO TU CLASE
Cuando comiences a hacer misiones empezarás a recibir recompensas. Es importante que elijas estas recompensas en función de los objetos que puedes utilizar según tu clase. Los objetos marcados en rojo no podrás usarlos, son para otras clases o niveles superiores, así que descártalos. Si los incorporas a tu inventario sólo podrás utilizarlos para venderlos.

EMPEZANDO

UNE LOS PUNTOS
Fíjate en el pequeño mapa en pantalla, verás que los objetivos de tus misiones activas están marcados como puntos rojos. Es la mejor manera de encontrar a esos pequeños bichos a los que tienes que eliminar.

Puntos clave

Hay ciertos puntos que consiguen diferenciar la propuesta de ***Runes of Magic*** de sus competidores, básicamente lo siguiente:

Casas: En Taborea cada personaje tiene su propia casa. Hay más de 150 maneras distintas de personalizar nuestro propio hogar. Ganaremos ítems mediante quests, en las tiendas o también encontraremos objetos en las casas de subastas.

Castillos de las Guild: Estos grandiosos edificios dan a nuestra hermandad un lugar en el que reunirse más allá de los bares u otros sitios repletos de jugadores ajenos a nuestro grupo. El único requisito es que tengas un nivel superior a 7. Mientras vayamos mejorando el nivel, nuestra morada también mejorará en sus equipamientos y posibilidades. Podremos añadir nuevas habitaciones (talleres, academias, etc...) e incluso mejorar las defensas ante ataques enemigos. El cuidado en este aspecto llega hasta tal punto que podremos usar una especie de arena de entrenamiento en la que luchar contra otros jugadores. Recientemente se han añadido nuevas características a los castillos, como la posibilidad de construir establos, granjas, etc...

Mazmorras: Laberintos repletos de enemigos que se generan aleatoriamente en muchos de los casos. Hay determinados momentos en que las mazmorras están creadas por el equipo de programación, con el objetivo de optimizar la jugabilidad, pero el sistema aleatorio funciona a las mil maravillas para aumentar la vida útil del juego. Hay de tres tipos: en mundo abierto y con estructura de jugador contra jugador, para seis jugadores y de gran tamaño para 36 personajes distintos. También hay una mazmorra para 120 jugadores bajo la primera gran ciudad, Varanas.

Diamantes: Éste es el componente más importante de ***Runes of Magic***, ya que se trata del modo en que retribuiremos al estudio de desarrollo. Y es que al tratarse de un juego gratuito el coste de juego es nulo, basándonse en las microtransacciones. Existen grandes diferencias entre algunos objetos en el mundo, siendo accesibles sólo mediante el pago con estos diamantes, la traslación de nuestro dinero real al juego. Se puede jugar sin hacer uso de este sistema, pero en muchos casos facilita las cosas sobremanera.

Vestimentas: Gracias al uso de diamantes podremos ir trasladando los atributos de nuestras vieja ropa a la siguiente prenda que vayamos a usar. Se hace usando una herramienta llamada 'Aggregator'. Gracias a esto podremos personalizar nuestro look, amén de conseguir acumular habilidades con cierto límite en el mundo de ***Runes of Magic***.



Nuevos jugadores

Nada mejor que unas pequeñas indicaciones para orientar a los novatos en el mundo de Taborea. Y es que después de casi un año de actividad, los más de 2.5 millones de jugadores que han querido participar en esta fantasía han tenido que empezar desde cero, justo igual que nosotros en la primera aproximación a este título. Por eso es importante conocer de manera rápida una guía básica de lo que vamos a encontrar.

Todo en pantalla

Cuando comiences a jugar encontrarás sobre la pantalla de juego un buen número de menús que te dan acceso a todas las opciones de tu personaje. A grandes rasgos, en la parte inferior tienes los iconos de habilidades (los ataques, hechizos y demás) que puedes desplegar a golpe de ratón o con las teclas rápidas. En la parte superior izquierda está la imagen de tu héroe, junto con los indicadores de nivel, vida y energía. A la derecha tiens el mapa y el cuadernos de misiones activas (repásalas para saber qué tienes que hacer). Abajo a la derecha tienes tu bolsa de inventario, donde se almacenarán todos tus objetos.

EMPEZANDO

Misiones
No te agobies cuando llegues a cualquier pueblo o campamento y veas a muchos personajes con el icono de misión (signo de exclamación). Te recomendamos que vayas, de forma ordenada, cumpliendo cada una de ellas. Activa varias que se completen en el mismo segmento de mapa y así, podrás realizar varias a la vez y volver a 'cobrarlas' juntas. Así ganarás tiempo..

Sistema de control

Se usa el sistema estándar de controles para el movimiento del personaje, con las teclas W, A, S y D, así como el click del puntero de nuestro ratón para seleccionar el destino inmediato de nuestro alter ego en Tabordea (también puedes moverte a golpe de ratón pulsando ambos botones, el de la cámara y el de movimiento). La interacción con los personajes del mundo se realiza clicando sobre ellos, hazlo con el botón derecho si quieres hablar con ellos, o hazlo dos veces si los quieres atacar.

Ten un maestro

Si no hemos jugado nunca a un juego multijugador masivo el práctico tutorial al comienzo del juego servirá para dar las directrices básicas en este amplio mundo en tan sólo cinco minutos. Si somos un veterano estos primeros compases nos servirán para obtener algunos objetos y experiencia extra. Haz el tutorial y gana una montura gratis que te durará 24 horas. Te aseguramos que esta montura te vendrá genial.

Valiéndonos por nosotros mismos

Tras acabar las lecciones para novatos, se nos enviará a las primeras áreas de juego de ***Runes of Magic***. Dependiendo de la raza iremos a El Valle de la Preparación en el caso de los elfos o la Colonia de los Pioneros si somos humanos. Son secciones más difíciles que el tutorial, aunque la mayor parte de los enemigos serán neutrales a nuestro personaje. Esto nos dará tiempo para prepararnos y elegir si queremos combatir, o no, estas amenazas a nuestra integridad. Las misiones disponibles en estas primeras zonas son muy numerosas y de escasa dificultad. Completarlas todas ellas supondrá una buena inyección de experiencia y un elevado número de objetos en comparación al escaso tiempo que necesitaremos para finalizar la mayor parte de éstas.

Te recomendamos que limpies de misiones toda la zona de iniciación de tu personaje, ya que esto te dará mucha experiencia (puedes salir de esta primera zona casi con nivel 10) y aprenderás a moverte por el juego. Además, si atiendes a lo que te cuenta cada personaje cuando te encarga alguna misión, irás conociendo la historia de Taborea y la historia de tu raza y tu clase. Esto es fundamental para meterte en el juego de una manera más intensa.

Todas las misiones de esta zona de inicio, son una versión sencilla de las misiones que encontrarás fuera. Así, aprenderás a recolectar, a cazar y a utilizar tus primeras habilidades (lanzar hechizos, utilizar pócimas, combinar objetos y hasta utilizar tus primeras runas para mejorar objetos). Atiende a todos los consejos que te dan los maestros de clase de este nivel.

EMPEZANDO

CONSEJO

Tienes que leer
Sabemos que no te petecerá en ocasiones,p ero intenta leer toda la información de cada misión y todos los datos que te dan los NPJs. Te mete más en el juego y te da pistas para completar las misiones.

Duelos
Si algún jugador te reta a un duelo, acéptalo, es de buena educación. El combate no afecta a tu barra de vida ni de energía, es sólo un entretenimiento que te permite probar tu pericia en el combate.



RUNAS

Vitalidad: Bonificación de sabiduría.

Daño: Bonificación de ataque.

Potencia: Bonificación de fuerza.

Magia: Bonificación sobre los PM máximos.

Protección: Bonificación de defensa mágica.

Asalto: Bonificación de daño mágico.

Defensa: Bonificación de defensa.

Rapidez: Bonificación de destreza.

Resistencia: Bonificación sobre los PV máximos.

Firmeza: Bonificación de resistencia.

Mente: Bonificación de inteligencia.

Runas

Ya te habrás dado cuenta, sobre todo por el título del juego, que las Runas son un elemento fundamental en esta aventura online. La combinación de esos misteriosos símbolos creados por el dios Ayvenas crearon el mundo de Taborea. La magia de este mundo y los poderes de sus habitantes están relacionados con las Runas, pero se requiere un gran conocimiento para dominar todo su poder. Con entrenamiento, los habitantes de Taborea aprendieron a hacer un uso provechoso de las fantásticas Runas.

Las Runas pueden encontrarse por cualquier lugar de Taborea y enseguida te darás cuenta de que son objetos de mucho valor, que más vale atesorar para aprender a desplegar todo su poder. Muchos objetos del juego cuentan con ranuras para Runas. Si incrustamos las Runas en un objeto, combinándolas, podemos hacer que ese objeto sea mucho más poderoso. Hay runas para accesorios, para armamento o para armadura.

Runas básicas

Hay 11 Runas básicas de nivel inferior en el juego, y forman los cimientos del Sistema de Runas. Además de éstas, los jugadores pueden fabricar ellos mismos otras runas, pero siempre a partir de estas Runas básicas (que puedes ver en el cuadro adjunto, a la izquierda).



Sube de nivel y crea nuevas Runas

El nivel de una Runa puede elevarse combinando cinco Runas del mismo tipo y mismo nivel en el Transmutador Arcano. De este modo se obtendrá una Runa de un nivel superior. Por ejemplo, si combinas cinco runas de Daño de Nivel 1, obtendrás una Runa de Daño de Nivel 2.

Pero este sistema tiene su máxima expresión cuando, con paciencia y un buen número de Runas Básicas, procedemos a crear nuevas runas, mucho más poderosas y útiles. Todas las Runas existentes en el mundo de Taborea pueden combinarse con cualquier otra Runa. Gracias a la función de predicción del Transmutador Arcano es posible determinar antes del proceso de conversión si es apropiado fabricar una Runa. Intenta dominar el sistema de creación de Runas y conseguirás un personaje único.

El Transmutador Arcano

El Transmutador Arcano es la herramienta que permite mejorar el equipo (utilizando piedras de energía y piedras de maná para transferir propiedades a los objetos), incrementar el nivel de las runas o combinar runas diferentes para obtener una nueva. Para abrirlo, sólo se tiene que hacer clic en el cofre de la parte inferior de la mochila. Antes de acceder al Transmutador Arcano y poder utilizarlo, se debe haber alcanzando el nivel 10 y haber cumplido una misión en el Salón de Clases de Varanas.

Mazmorras

No podía faltar en ***Runes of Magic*** el contenido JcE instanciado, o lo que es lo mismo: **Mazmorras** y **Asaltos**. Los grupos, en este caso, están formados por seis jugadores y limitados, como suele ser habitual, por el tipo de clase. Esto es cierto a la hora de confeccionar el grupo, con el tradicional tank, healer y varios dps, pero en algunos **Asaltos** esto no es siempre así. Al mismo tiempo, algunas mazmorras no son permanentes y están condicionadas por eventos del juego, reputaciones elevadas con una facción o tras completar ciertas cadenas de misiones. Para concluir, existen también mazmorras orientadas al JcJ, donde nos enfrentaremos, en zonas instanciadas, a nuestros propios compañeros.

CONSEJO

Cargas del Transmutador

Para aumentar el nivel de una Runa o fabricar una nueva es necesario el Transmutador Arcano, así como cargas para el Transmutador Arcano. Estas cargas pueden conseguirse en la Tienda de Artículos o en la Tienda de Doblones de Phirius. Para crear una runa completamente nueva, hay que arrastrar dos o más runas diferentes del mismo nivel hasta el Transmutador Arcano. La ventana de previsualización mostrará la runa resultante.











INSTANCIAS

Tipos de mazmorras:

Mazmorras persistentes e instanciadas: Se trata de zonas comúnmente subterráneas o interiores e instanciadas donde se entra en grupo de un máximo de seis jugadores que se mantienen separados del mundo exterior, no pudiendo entrar nadie más que el grupo, al menos a esa instancia.

Aleatorias: La posición de monstruos y tesoros se genera de forma dinámica cada vez que se entra.

Asaltos o raids: Igual que las dungeons, pero su extrema peligrosidad exige que el grupo esté formado por decenas de jugadores.

Dungeon Camps: Enormes mazmorras persistentes con docenas de niveles que permiten la entrada de varios grupos. Aquí, los jugadores pueden luchar contra monstruos de su nivel y, al subir, ascender a otras zonas de batalla acordes, lo que implica cierto levelling de los monstruos.

Mazmorras JcJ: Por si no fuera suficiente, además existen mazmorras donde los propios grupos pueden enfrentarse entre sí.

Jugador contra Jugador

Las opciones de JcJ en ***Runes of Magic*** son de carácter abierto. A partir del nivel 15, el jugador puede optar por hacerse "PK" y participar en combates de Jugador contra Jugador. Aquí los jugadores pueden poner a prueba sus habilidades enfrentándose individualmente o formando parte de un grupo o gremio.

Debemos advertir de antemano que el servidor Español Sciath es un servidor JcE (Jugador contra Entorno), donde el combate sólo es permisible en duelos cuando ambos jugadores estén visibles como "PK". Para utilizar las reglas generales de JcJ, los jugadores españoles deberán iniciar sesión en los muchos servidores de otras lenguas que ***Runes of Magic*** ofrece.

Reputación y logros:

REPUTACIÓN:
A pesar de tratarse de una característica que no vas a encontrar en el servidor español, las tablas de reputación te serán muy útiles sin estar dispuesto a enfrentarte a jugadores de otros servidores. ¡Suerte!

Reputaciones JcJ*

	Malo				Normal	Bueno			
Color (nombre)	Demonio	Rojo	Naranja	Amarillo	Blanco	Azul claro	Azul	Morado	Héroe
Muertes necesarias	por enfrentamiento	12	6	3		20	70	120	por enfrentamiento
Reputación	Vencedor del combate	-150 o inferior	-90 a -150	-90 a -30	-30 a 30	30 a 90	90 a 150	Más de 150	Vencedor del combate

*Sólo en servidores exclusivos JcJ



El medidor de la categoría JcJ de nuestro jugador se mide en reputación. Todos los personajes empiezan siendo buenos (con 0 puntos de reputación) y empeorarán su reputación a medida que se pelean. Con el tiempo, los jugadores agresivos pueden ser tan odiados que los guardias de las ciudades los atacarán al verlos.

El estado del personaje viene reflejado por el color de su nombre, sobre el personaje. (ver tabla).

La reputación se recupera en enfrentamientos y de dos formas:

Los personajes que estén conectados sin enfrentarse con otros jugadores recuperan un punto de reputación cada 20 minutos excepto en instancias, zonas seguras o casas.

Los personajes que maten monstruos que los superen al menos en cinco niveles ganan 0,02 puntos de reputación. Esto no es aplicable a los monstruos en las instancias.

Para ayudarte a vigilar a los últimos que te han vencido, se crea una lista automática con los últimos 20 jugadores que te han derrotado. De ese modo, siempre sabrás cuáles son tus principales objetivos.

Reglas básicas:

1. No se permite atacar a jugadores con un nivel inferior a 15 si no han sido marcados como "PK".

2. No se puede luchar en casas ni en instancias.

CONSEJO

ESTRATEGIA

Seguir el tradicional esquema de resolución de instancias de otros títulos MMORPG será la mejor estrategia para sortear esas mazmorras imposibles. Recuerda: Un tank que puede ser guerrero o caballero pero que esté especializado en aguantar a todos los enemigos sobre él, un heal o sanador que cure al tank y al grupo y varios creadores de daño: Magos, arqueros, pícaros, etc. que vayan bajando la vida a los bosses. ¡Podrás con todo! En los asaltos, deberás familiarizarte con las características especiales de cada zona.

TRABAJO

CONSEJO

Farmeando

Los sistemas de recolección y crafting (producción) son muy conocidos y populares en otros títulos. En ROM te servirán también para mantener un gremio próspero y acceder, en segunda instancia, a las opciones de asedio, así que pasa esas horas muertas recolectando y produciendo. ¡Pero recuerda que es un juego! No te aburras jamás.

3. Los jugadores que forman parte de un grupo no pueden atacar a sus compañeros.

4. Los guardias atacarán a cualquier jugador "rojo" (personajes con reputación de -150 o inferior) en cuanto lo vean. Hay patrullas en todas las ciudades importantes.

5. Los jugadores no perderán objetos si existe una diferencia de 10 o más niveles entre el atacante y el personaje atacado.

6. Sólo los jugadores "rojos" pueden atacar a los NPC que estén patrullando.

7. Los objetos que pierden los personajes se seleccionan aleatoriamente de todo el equipo menos los de la Tienda de Artículos.

Profesiones

No sólo de subir de nivel se vive. Tanto las profesiones como el crafting (tipo concreto de profesión) son muy importantes para el desarrollo completo de tu personaje. Las profesiones en **ROM** son muy numerosas y puedes aprenderlas todas, sí TODAS. Primero vamos a ver de qué tipo y cuáles son y luego veremos qué podemos hacer con ellas:

Profesiones de recolección:

Minería: Te permite recolectar minerales para producción.

Tala de árboles: Recolectar madera para producción.

Herbalismo: Recolectar hierbas para producción.

Profesiones de producción:

Alquimia: Permite la fabricación de pociones, tanto las de sanación o energía como aquellas que sirven para obtener bonus temporales o 'buffs'.

Forjar armaduras: Con esta profesión fabricaremos armaduras de cuero, malla y placas.

Herrería: La otra mitad de la esperada forja es la fabricación de armas y escudos que, como vemos, en ***Runes of Magic*** va aparte.

Ebanistería: Con ella podremos fabricar tableros, arcos y talismanes.

Cocina: Lo que te imaginas. Cocina distintas comidas que sirven para... comer. Así de fácil.

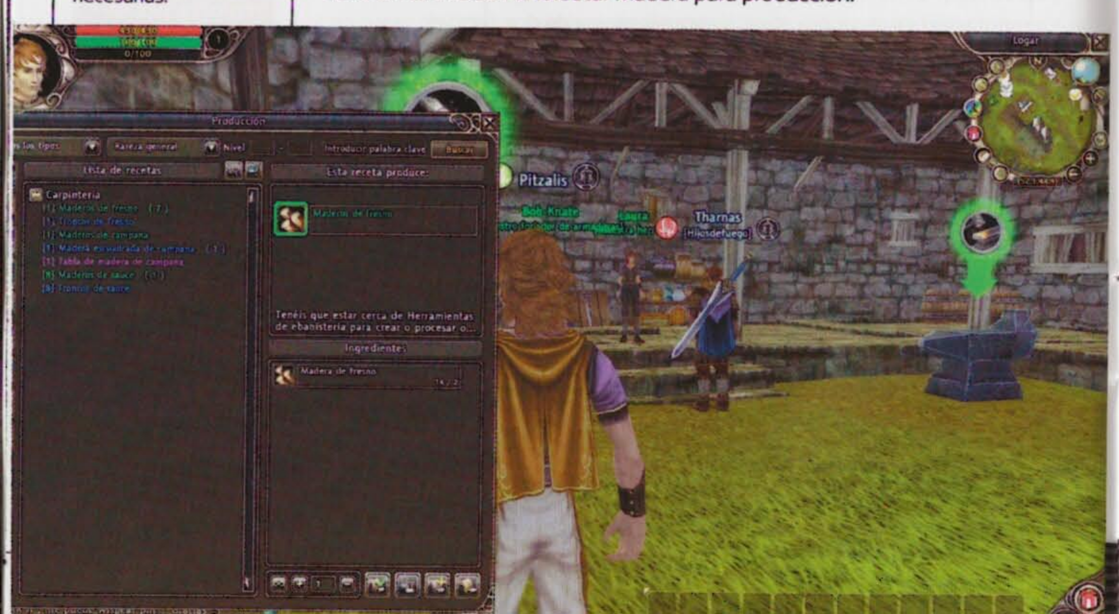
Sastrería: Pues sí, la ropa y armadura llamada de tela se fabrica con esta profesión. Es el único tipo, como es lógico, no contemplado por la forja.

Existen otras tres opciones dentro del uso de profesiones en **ROM** que son **Fundición**, **Extracción** y **Carpintería** que sirven para procesar materias primas y prepararlas para las profesiones de producción.

La forma de usar las profesiones es muy sencilla, para las de recolección tan sólo debes recorrer el escenario del juego, encontrarlas y recogerlas. Necesitas tener cierto nivel para poder recolectarlas y cuanto más tengas, te darán menos experiencia, por lo que deberás recolectar materias primas superiores si quieres subir tu habilidad de recolección concreta.

Para el uso de las llamadas sub-profesiones, debes estar cerca de las he-

PROFESIONES: Ésta es la interfaz de profesiones. Como ves, las recetas asociadas a una profesión aparecen en la ventana central, a su derecha, las variantes y debajo las materias primas necesarias.



TRABAJO

CONSEJO

Levelling

Huelga decir que deberás centrar tus esfuerzos en profesiones que te vayan a ser útiles, siempre dentro de un enfoque. Volcarse en profesiones de recolección te permitirá obtener pingues beneficios si destinas toda esa materia prima a la Subasta o la venta directa, mientras que la producción te convertirá en indispensable para aquellos que busquen equipo épico. ¡Decide tu futuro profesional!

HERRAMIENTAS: Las mesas de herramientas serán fundamentales durante los primeros pasos de tu aprendizaje artesano. Pero no olvides que puedes instalarlas en tu residencia.



DESENCANTAR: No te olvides de aprender Desencantar en cuanto encuentres al instructor. Es una forma rápida y barata de vaciar inventario y de acumular las tan valiosas runas. A niveles altos, lo agradecerás.

rramientas adecuadas: Para Fundición debes estar frente a una forja, para Extracción, cerca de herramientas de alquimia y para Carpintería, pues cerca de herramientas de carpintería.

Las profesiones están divididas en cuatro grupos de niveles (Plvl):

Plvl 1-20: Aprendices.

Plvl 21-40: Productores.

Plvl 41-60: Adeptos.

Plvl 61-80: Maestros.

Esto es importante porque aquí empiezan las limitaciones: Puedes subir todas a nivel 20, pero sólo 6 de las 9 a nivel 40, 3 de las 6 a 60 y sólo una a 80. Esto significa, en última instancia, que tan sólo puedes ser maestro de una profesión. ¡Recuérdalo!. Finalmente, la evolución de las profesiones de producción se realiza mediante el aprendizaje de recetas concretas tanto compradas a los instructores como en el 'loot' de tus enfrentamientos. Así que deberás dejar claro a tus compañeros de instancia o misión épica qué profesión estás subiendo para poder lanzar 'necesidad' en el drop de un boss importante cuando suelte una receta épica.

Existe la profesión llamada **Jardinería** que funciona completamente a parte y tiene lugar en tu residencia. Con ella producirás en una maceta plantas concretas e incluso minerales. Necesitarás agua, fertilizantes y pociones de crecimiento o protección. Las ventajas de la **Jardinería** son muchas:

- Los recursos crecen rápidamente.
- No es necesario tomarse la molestia de buscar y recolectar recursos.
- Se obtienen objetos decorativos para la vivienda con valor de utilidad añadido.

Otro sucedáneo entre profesión y habilidad es **Desencantamiento** que sirve para sacar partido de aquellos equipos ya obsoletos o del 'loot' innecesario. Con ella, podrás convertir estos objetos en runas. ¡Es muy útil!

CONSEJO

JARDINERÍA

Cuando entres por primera vez en tu residencia, no te vuelvas loco y la decores sin ton ni son. Piensa en qué puedes hacer con ella, como por ejemplo empezar a producir, y completa las misiones asociadas a esta profesión. Pronto podrás comenzar a producir materias primas a buen ritmo.

Residencia

Una de las curiosidades especiales de ***Runes of Magic*** es la existencia de una vivienda para el jugador. Desde el nivel uno, se te asigna una casa y una doncella, que te servirá para acceder a la compra de muebles, tanto con dinero del juego como mediante micropagos para el mobiliario más exclusivo.

Uno de los primeros objetos que recibes es un baúl de 20 espacios que



hace las veces de mini banco y donde podrás guardar cosas que no te quepan en el inventario. Huelga decir que es muy útil.

Por lo demás, se trata de decorar tu vivienda con camas, mesas, estanterías, baños, etc. y convertirla en un lugar confortable en el que tú te sientas cómodo.

Otra de las características de las casas es que vas a poder invitar a otros jugadores a visitarla y lo mismo con tus amigos. Las casas pueden ser modificadas en cuanto a su estilo y clase, y permiten varias ventajas exclusivas para el juego:

Maniquíes: En ellos puedes disponer un set específico de armadura y con un simple click, cambiar tu personaje completamente.

Baúles: Ofrecidos en distintas variedades, los puedes usar para guardar tus objetos personales. Una curiosidad es que puedes permitir a tus amigos entrar en tu casa y acceder a ese baúl. Esto es muy útil para 'crafting' compartido o si invitas a gente a jugar al juego, puedes dejarles ahí objetos que puedan necesitar.

Mejoras: La primera y no menos importante es que si te desconectas desde dentro de tu casa, obtendrás un bonus de descanso especial tanto en XP como TP.

MOBILIARIO

La tienda de artículos incluye una gran cantidad de mobiliario espectacular. Podrás comprarlos tanto con Diamantes como con dinero del juego.

CONSEJO

Apúntate

Desde el minuto cero de juego, deberías apuntarte a un Gremio. No te preocupes si acabas descontento, te borras y buscas otro. El asunto es que cuanto antes puedas empezar a participar en actividades en grupo, antes comenzarás a disfrutar del juego en su totalidad. Y, además, ¡la gente de los Gremios suele ser muy maja! Para la elaboración de este reportaje, formamos parte de ***Pretorianos***, cuyo Castillo visitamos en estas imágenes.



Diamantes

Diamantes	Precio*
50	1,39
100	4,99
200	9,49
500	21,99
1.000	39,99
2.000	74,99
3.000	99,99

*Precio en Euros

Crafting en tu casa: Podrás equipar tu vivienda con las herramientas necesarias para tu profesión. Ahorras tiempo. Es muy guay.

Gremios

Los jugadores de *Runes of Magic* pueden asociarse en **Gremios**. Estos permiten al jugador conseguir recursos y objetivos que no podrán llevar a cabo en solitario, además de disponer de una serie de ventajas que van más allá del simple hecho de tener un grupo de gente con la que, de forma fija, realizar misiones, asaltos, misiones épicas o comerciar, lo que, por otra parte, tampoco es moco de pavo.

Como primera y principal característica de los **Gremios** en ROM, estos disponen de una serie de características iniciales en relación a los recursos que los miembros aportan para su crecimiento. Para ello, la forma de organización es a gusto de los propios participantes: desde materias primas, pasando por oro, rubíes, runas básicas o de gremio, etc... Su cantidad definirá la riqueza y valor de nuestro grupo. Al mismo tiempo, los **Gremios** disponen de sistema propio de subida de nivel, equipos para batallas JcJ y un sistema Reino contra Reino o de asedios que explicaremos en la sección el Castillo.

El Castillo: Sin duda uno de los aspectos más espectaculares de ROM es la construcción de un castillo para el **Gremio**, opción disponible para todos aquellos Gremios que alcancen el nivel 7. Su coste inicial es brutal:

Oro: 350.000
Minerales: 15.000
Madera: 15.000
Hierbas: 15.000

En su interior podremos construir edificios, salas, talleres de profesiones y un sin fin de construcciones: Para ello, existe un detallado árbol de tecnologías cuyo desarrollo en nuestro castillo redundará en beneficio tanto de los miembros como del sistema de batallas y asedios en sí.

Los Castillos tiene también una caja fuerte central que puede ser usada por todos sus miembros. Inicialmente, el gremio cuenta con 100 espacios a su disposición donde pueden depositar sus tesoros y recursos. Los líderes del gremio pueden controlar el uso de la caja fuerte y decidir qué miembros tiene acceso a esos espacios.

Actualmente, el sistema de asedios para ***ROM*** permite defender y atacar castillos rivales. Dependiendo del nivel de cada **Gremio**, hay un número de accesorios defensivos disponibles, como puertas múltiples y muros que mantendrán al enemigo lejos del centro del Castillo, y parapetos que ofrecen una posición estratégica para atacar a los asaltantes, o los escotillones, unas puertas trampa que permiten que los guerreros que combaten de cerca aparezcan por sorpresa en medio de sus adversarios.

CONSEJO

Mide tu dinero

Comprar Diamantes es una buena idea, pero os recomendamos que no lo hagáis hasta estar cerca del final del juego, así lo usarás para potenciar tu equipo y no te volverás loco comprando pociones o ropa y te permitirá centrarte en comprar las Runas y Piedras que necesitas para elevar tu nivel.

Tienda de Artículos
Accede desde cualquier parte, pero sin duda, el lugar más cómodo para realizar tus compras, es desde tu propia residencia. Siéntate y disfruta.

Micro-transacciones

Runes of Magic es un título sin cuotas o subscripción. Con una base de dos millones de jugadores, dos expansiones en los últimos seis meses y parches de contenido con cierta regularidad, ¿cómo se financia? Pues como todos los títulos free-to-play: Con micro-transacciones. Pero, ¿es necesario usar este sistema de pago para ser competitivo en el juego?. Primero veamos el sistema de **Diamantes**.

Para comprar objetos en la Tienda de Artículos se necesitan **Diamantes**. Estos **Diamantes** son la moneda en uso dentro de ***ROM***. (ver tabla).

Con tus diamantes recién comprados puedes dirigirte a la Tienda Artículos en cualquier momento.

Puedes comprar de todo: las monturas permanentes, a altos precios de 200 a 300 **Diamantes**, pero la mayoría de piezas están por debajo de los



EXPANSIÓN

50. Los objetos para subir nivel de equipo suelen rondar los 17-70 **Diamantes**. Pero ¿es necesario gastarse dinero para ser competitivo?
Lo primero que debemos pensar es que la subscripción media de cualquier MMORPG ronda los 12 euros mensuales, que son 144 euros anuales. Por esta cantidad puedes comprar 4.200 **Diamantes**. Una cantidad más que suficiente para incrementar el poder de, al menos, dos personajes. ¿Al final es necesario entonces invertir dinero? Realmente no, porque puedes gastar también **Monedas Phirius** y **Rubíes** en la Tienda de Artículos. Aquellas se obtienen realizando misiones diarias y los **Rubíes** se obtienen como recompensa al comprar tanto con unas como otros. En definitiva, farmeando los materiales y realizando misiones, es posible alcanzar el nivel 55 sin gastar ni un euro. Eso sí: será mucho más duro.

Expansiones

Runes of Magic apareció hace un año, con su capítulo primero, llamado *Rise of the Demond Lord*, pero la versión en Español tardó unos cuantos meses en llegar. Afortunadamente, el lanzamiento de la versión en nuestro idioma coincidió con la primera expansión del juego, el Capítulo 2. Además, en un mes, llega el esperadísimo Capítulo 3. Os contamos las novedades que trajeron y traerán estas expansiones:

Capítulo II. The Elven Prophecy

The Elven Prophecy trajo al mundo de Taborea una nueva raza, los Elfos, y dos nuevas clases, las dos exclusivas de estos nuevos héroes jugables: el Alcaide y el Druida. La expansión añade también la zona de inicio de los Elfos, la isla Elven Island, a la que sólo esta raza puede acceder. Nuevas mazmorras, nuevos minijuegos, un sistema de títulos personalizados y el aumento del nivel máximo alcanzable (hasta 55) son las mejoras más destacadas que añade esta expansión.

Tus primeros pasos en las tierras de los Elfos

Si eliges un elfo para crear tu personaje, tus primeros pasos te llevarán hasta Gamunhan. El te explicará tu primera tarea en la Isla de los Elfos. Después de aceptar la misión 'Conociéndote a ti mismo', y tras completarla, la segunda tarea, te llevará hasta el Maestro Blinsik en la Academia Élfica. Camina hacia el Noroeste y le encontrarás, es el elfo con la interrogación sobre la cabeza.

Los Elfos
Al comenzar tu aventura con los Elfos, aparecerás en el Valle de la Preparación, en el centro de la Isla de los Elfos. Un consejo importante es que intentes sacar el máximo partido a esta zona de inicio antes de aventurarte fuera de sus confines. Acaba todas y cada una de las misiones del Valle antes de salir fuera. Lo normal es que lo abandones con nivel 8 ó 9.



Después de completar la misión para Gamunhan, deberías aceptar otra misión y completarla. Entonces te ofrecerá tres tareas adicionales que te llevarán a conseguir tu primera equipación. Para ello, visita a tres personajes que se ecuentran cerca del Maestro Blinsik: Jifand te dará una armadura, Samirat te dará tu primer arma y Watimod te proporcionará pociones para recuperar tu salud y tu nivel de maná. A partir de aquí, la aventura es tuya. ¡Suerte!

Capítulo III – The Elder Kingdoms

El próximo mes de mayo, Frogster lanza la segunda expansión de ***Runes of Magic***, el muy esperado Capítulo III: The Elder Kingdoms. En el próximo número de Marca Player te contaremos todos los secretos de esta nueva expansión. Además, en ese mismo número de la revista te regalaremos **el cliente completo en DVD con todas las expansiones, además de un regalo exclusivo para tu personaje.**
Sus principales novedades: Aumento de nivel máximo de personaje hasta Nivel 60; Nuevo sistema de habilidades; Dos nuevas capitales; Nuevo Campo de Batalla, la "Cordillera de Tyrefen", llegar a la cima de la nueva clasificación por rangos PvP de jugadores y ganar valiosos premios con el nuevo sistema de Premios del Sistema de Campos de Batalla; Nuevas instancias...
¿Y habrá nuevas razas? Os lo contamos el mes que viene.



CONSEJO

Camina solo
Si abres el Quest Log (el cuaderno de misiones) verás un resumen del objetivo de cada misión. Si pinchas dos veces sobre el nombre de una zona o el nombre de un personaje al que debes visitar en esa misión, tu héroe irá caminando hacia él de forma automática. Así, todo es más rápido y fácil. ¡Genial!

CONSEJO

Curse.com
Sin que sirva de precedente, os vamos a recomendar el gestor de Addons **Curse.com** que puedes descargar de la web: *www.curse.com* Te permite mantener tus Addons actualizados y gestionar su activación e instalación de forma muy cómoda.

Addons

Los **Addons** pueden ser un hueso duro de roer para muchos jugadores de MMO. No sólo están las típicas y numerosas repeticiones entre las que elegir, sino que también puede ser un proceso largo para averiguar si una versión es o no necesariamente mejor que otra y normalmente hay que recurrir al ensayo y error. Gran parte del mundo de los addon está basado en el estilo de juego de cada uno, por lo que elegir uno específico es casi imposible.

Eso sí, algunos addons son considerados mejores que otros por determinadas razones, como tener un autor o equipo que se dedica a actualizar su addon. Otros factores a tener en cuenta son, por ejemplo, cómo de personalizable es un addon por parte del jugador o si está incluido en un paquete lleno de elementos no esenciales que nunca vas a necesitar.

Algunos preferiréis addons que te permitan personalizarlo todo, desde la apariencia de la interfaz de usuario hasta alterar la base de su funcionamiento. Otros sólo querréis unas opciones sencillas y para no quedar abrumados al instalar complejos elementos de interfaz que necesitan ser actualizados con cualquier pequeño parche.

Hay que tener en cuenta que, en un año, ***Runes of Magic*** ya cuenta con la impresionante cantidad de más de 300 addons disponibles. Para ayudar a resolver algunos de los problemas y escoger entre lo que te puede servir más, hemos reunido una lista de las mejores opciones para que empieces sin perderte demasiado.

STATRATING

Los mejores **Addons** son a menudo los que hacen la vida del jugador más fácil y son prácticamente invisibles. En otras palabras, proporcionan grandes beneficios sin añadir toneladas de tablas y gráficos. El objetivo es que puedas centrarte en el juego en lugar de buscar una hoja de cálculo.

StatRating es una pequeña joya que recoge esencialmente el núcleo de las estadísticas que figuran en la descripción de un artículo y que añade detalles sobre los beneficios que puedes ganar con un atributo. También puedes comparar entre las ganancias o pérdidas de los atributos, entre los artículos nuevos y los que actualmente has equipado. Esto resultará familiar para aquellos que conoczcan la funcionalidad de *World of Warcraft*, aunque **StatRating** está un nivel por encima de la interfaz de *Wow*, ya que te muestra la información añadida así como los beneficios del daño mágico o los puntos de maná.

Pros: Es fácil de configurar y utilizar, puedes seleccionar y elegir las estadísticas que quieres que aparezcan en 'herramientas'.

Contras: Como la mayoría de los **Addons**, **StatRating** sólo está en inglés e incluso a veces mal escrito en ese idioma. Te costará entenderlo.

INVENTORY VIEWR

Si apilas montones de cosas para cada uno de tus personajes y te llega a costar mucho encontrar las cosas, éste addon te será muy útil. Es una excelente herramienta que te permitirá ver lo que cada uno de los personajes ha metido en sus inventarios e incluso el espacio de almacenamiento, todo en una sencilla interfaz.

Pros: Es fácil de instalar y puede mostrar información de múltiples personajes o cuentas.

Contras: Es una herramienta de organización, no esperes que cambie radicalmente la forma de interactuar con el juego durante el combate. Es generalmente estable, aunque algunos usuarios han encontrado bugs en algunos casos, como tener dos contenedores exactamente iguales en la casa de un único personaje.



HEALBOT

Healbot hace la vida del curandero más fácil. Añade algunos detalles sobre las barras de salud y proporciona un conjunto de teclas de acceso rá-

CONSEJO

¿Addon?
Un Addon es una pequeña aplicación (oficial o realiza por algún fan del juego) que se añade a la interfaz de nuestro juego de rol y nos ayuda en alguna circunstancia del juego. Cuadernos de misiones, comparadores de atributos, bolsas de inventario...

ADDONS

CONSEJO

Busca tu añadido

Comienza utilizando las aplicaciones propias del juego, tal vez te sean suficientes. Sólo si ves que te hace falta algo, tira de addons, puede que te ayuden mucho en tu aventura. Los encontrarás, por ejemplo, en *rom.curse.com*

pido para sanar a miembros específicos del grupo.

Pros: Lograda interfaz que muestra en un vistazo todos los elementos y accesos directos para curar.

Contras: Sólo para curanderos.

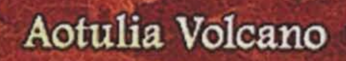
PBINFO

Se trata de un complemento que agrupa una serie de funciones en un único paquete. Incluye: ThreatMeter, QuestTracker, BloodBars, ChatLog, ChatFrame y CastingBar, así como información adicional sobre ellos. Muchas herramientas incluidas aprovecharán o mejorarán la funcionalidad de elementos específicos de la interfaz, como BloodBars, que agrega cantidades reales de HP a las barras de salud. Otros, como Threatmeter, proporcionarán el ranking de amenaza del grupo listado por niveles del mayor al menor.

Pros: Se integra perfectamente en la interfaz.

Contras: Estos **Addons** pueden ser difíciles de mantener tanto por autor como por usuario, ya que cada parche puede requerir una buena cantidad de actualizaciones para resolver los errores que van surgiendo.





Savage Lands

Weeping Coast

Dust Devil Canyon

Ravenfell

Silverspring

Aslan Valley

Obsidian Stronghold

Elven Island

Sascilia Steppes

Varanas

Ystra Highlands

Howling Mountains

Dragonfang Ridge

Taborea

Runes of Magic

www.RunesofMagic.com

Las Guías



VÁLIDA PARA
PLAYSTATION 3,
XBOX 360 Y PC

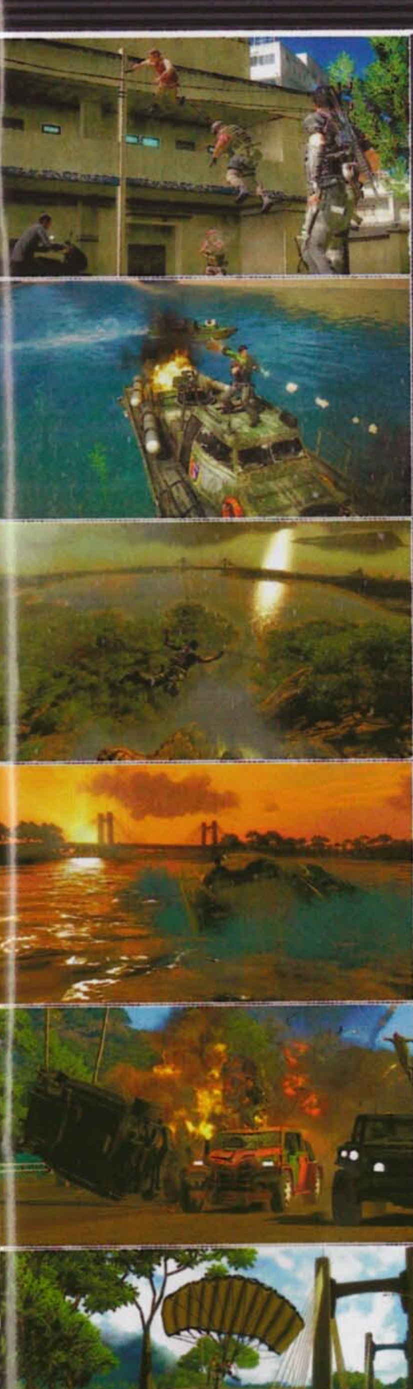
JUST CAUSE 2™

PASO A PASO,
LAS MISIONES DE LA AGENCIA

ACABA CON LOS CORONELES
Y ENCUENTRA TODAS LAS MEJORAS

SITUACIÓN EXACTA DE LOS
OBJETOS SECRETOS





CONTENIDOS





JUST CAUSE 2

¿UNA ISLA PARADISÍACA CONTROLADA POR UN DICTADOR? ES UN TRABAJO PARA RICO.

Llegó sin hacer mucho ruido y, por desgracia, en mal momento. A medio camino entre la presente generación y la anterior, pero el primer *Just Cause* sentó las bases de lo que hoy se ha convertido en uno de los sandbox más espectaculares y con más posibilidades del mercado. En esta guía te mostraremos la forma de completar cada una de las misiones principales del juego y te desvelaremos la posición de todos y cada uno de los objetos secretos, que son muchísimos, utilizando el sistema de coordenadas que presenta el juego.

También encontrarás todo tipo de consejos relacionados con el uso de determinados vehículos, las técnicas de desplazamiento por el inmenso mapeado de Panau, la forma de acabar con determinados enemigos, cómo aumentar el indicador de Caos para descubrir nuevas misiones, etc.

Únete a Sheldon, Maria Kane y Jade Tan, acaba con Panay Hijo y descubre el secreto que oculta el inmenso archipiélago de Panau. Con nuestra guía, no habrá dictador que se te resista... ni vehículo, ni soldado, ni coronel...

MISIÓN 1

CONSEJO

Objetivos

Durante todas y cada una de las misiones, tu objetivo prioritario aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla. Cada uno de esos objetivos está marcado en nuestra guía en negrita; cada pequeño avance en cada una de las misiones de la agencia está reflejado en el texto con las mismas palabras con las que aparece en el juego. Así, si te pierdes en algún momento siempre puedes buscar el objetivo en el que estés inmerso entre las frases marcadas en negrita en nuestra guía.

Misiones de la Agencia

Aunque no son todas las misiones existentes en el juego, sí son las principales y, además, cuentan su argumento. Siete misiones pueden parecer pocas, pero el juego te obligará a completar una buena cantidad de misiones de las facciones para ganarte el acceso a cada una de ellas, ya que irán apareciendo a medida que rellenes la barra de Caos. Coge tu paracaídas y tu garfio y ármate bien; bienvenido a Panau.

Misión Nº1: Bienvenido a Panau

Recompensas: +10.000 Caos, $20.000, +3 piezas de armas, +3 piezas de vehículo.

Lo primero que tendrás que hacer es **alcanzar al artillero muerto**; para hacerlo, hazte con el control en caída libre y acércate lo suficiente al cuerpo sin vida de Marshall. Ahora tendrás que **aterrizar en la ubicación indicada**, continuando en caída libre, y tendrás que abrir el paracaídas para caer en el objetivo marcado. Después tendrás que **entrar en la base** indicada en pantalla con un punto rojo, como todos los objetivos; utiliza el garfio para sortear el muro. El tutorial del juego te enseñará a **eliminar al guardia** haciendo uso del garfio. Sigue el objetivo marcado en pantalla para **recuperar la tarjeta de memoria nº1**; ahora el tutorial te enseñará a **eliminar a los guardias** utilizando ataques cuerpo a cuerpo. Sigue las indicaciones en pantalla y **ármate** con las pistolas. Tu objetivo será **recuperar la tarjeta de memoria nº2**. Recoge la tarjeta y utiliza el cañón antiaéreo que encontrarás junto a ella para **eliminar el helicóptero hostil** que aparecerá. Ve a **recuperar la tarjeta de memoria nº3** y, después, utiliza la combinación garfio-paracaídas para llegar hasta la posición mostrada en pantalla y así poder **recuperar la tarjeta de memoria del soldado**. Cuando acabes con los enemigos, Rico tendrá que **engancharse y agarrarse al helicóptero de Kane** para pasar al otro lado de la base. Ve a **recuperar la tarjeta de memoria nº4**. Ahora, para completar el siguiente objetivo, hazte con una ametralladora de posición y llévatela para acabar con todos los enemigos; después, recoge las cargas explosivas de la caja de munición para, con ellas, **eliminar los emplazamientos de misiles tierra-aire**. Ahora tendrás que **esperar a Kane** mientras sobrevives a las diferentes oleadas de enemigos que aparecerán; si tienes la ametralladora de posición a mano, haz buen uso de ella. Para completar esta primera misión, Rico tendrá que **engancharse al helicóptero de Kane para escapar**.



Misión Nº2: Redada en el Casino

Recompensas: +10.000 Caos, $20.000, +3 piezas de armas, +3 piezas de vehículo.

Tras la secuencia, Jade Tan te dejará en una buena posición para **llegar al Casino**. Mientras te acercas a las torres del Casino te encontrarás con varios grupos de enemigos, entre ellos un oficial de demoliciones del que tendrás que alejarte cuando muera, ya que dejará tras de sí una buena "colección" de granadas a punto de estallar. Ahora tendrás que encararmarte a las torres para poder **desactivar las cargas explosivas**; son dos, y para alcanzarlas será necesario moverse con el garfio de una torre a otra hasta llegar a ellas. Para desactivarlas, tendrás que seguir la secuencia que aparece en pantalla; hecho esto, tendrás que **destruir el helicóptero**. Para hacerlo podrás disparar desde el balcón de una de las torres o, si eres lo suficientemente osado, podrás agarrarte a él con el garfio y "robarlo", algo que provocará la aparición de un segundo helicóptero, que no tardará en caer gracias a las ametralladoras montadas en ellos. Ahora tendrás que **salvar a Karl Blaine**, que está atrapado en mitad del pasillo que une las dos torres del casino. Entra en el pasillo por su parte superior para salvarle. Una vez abajo, tendrás que **sacar el coche de la cuneta**

Garfio

Uno de los elementos más originales del juego es el garfio. Con él podrás alcanzar zonas lejanas, agarrarte a cualquier vehículo y combinar diferentes elementos con resultados tan sorprendentes como el de la pantalla de arriba.

CONSEJO

Karl Blaine

• Aunque hayas robado un helicóptero con el que acabar con todos los enemigos de Blaine en el pasillo, no tendrás más remedio que continuar a pie y entrar por la parte superior para poder continuar la primera misión de la agencia.

MISIÓN 3

Coches enemigos
En más de una ocasión te verás perseguido por una buena cantidad de coches enemigos. La mejor forma de acabar con ellos (si no cuentas con un lanza-misiles, claro) es disparándoles a las ruedas. Si van suficientemente rápido, los harás volcar y explotarán en una bola de fuego mientras dan vueltas de campana. Un espectáculo que sólo costará una bala.

usando el garfio para conectarlo al tractor que está justo enfrente; monta en el tractor y tira del coche para sacarlo. Tu objetivo ahora será **proteger a Karl Blaine**... subido en el capó de su coche, de camino a su escondrijo. La mejor forma de acabar con los vehículos enemigos es disparándoles a las ruedas, algo que les hará derrapar, volcar y dar vueltas de campana hasta explotar... aunque siempre podrás saltar a los vehículos enemigos y acabar con los enemigos armados. Llega al escondrijo de Blaine para completar esta misión y tener acceso a las misiones de las facciones, así como al helicóptero del mercado negro.

Misión Nº3: El Tigre Blanco

Recompensas: Caos: +10.000, $20.000, +3 piezas de armas, +3 piezas de vehículo.

Lo primero que tendrás que hacer es **llegar al garito de juego**; cuidado con todos los enemigos de la zona, especialmente con los francotiradores. Cuando acabes con todos los enemigos, comprobarás que tu próximo objetivo está en una de las torres donde se apostaba un francotirador: tendrás que **recoger el walkie-talkie**. En esa misma torre encontrarás un rifle de francotirador que te facilitará las cosas; cuando recojas el walkie-talkie, Pang y su verdugo aparecerán en el patio del "garito de juego". Tendrás que **asesinar al verdugo** con un disparo certero del rifle de francotirador antes de que acabe con Pang. Ahora tendrás que **escoltar a Pang y ponerlo a salvo**, pero antes de bajar de la torre acaba con los dos enemigos que saldrán al patio. Baja junto a Pang y sigue sus pasos mientras acabas con todos los enemigos que irán apareciendo, dando prioridad a la protección de Pang (no tiene una gran resistencia al fuego enemigo). Tras acabar con varios enemigos, llegarás a una zona en la que hay dos motos; Pang se subirá a una y tú tendrás que utilizar la otra para **seguir a Pang hasta el escondite**. Conduce tras los pasos de Pang por el desierto hasta que seas sorprendido por una emboscada; abandona la moto cuando lo haga Pang, tu objetivo ahora será **liquidar a los matones en el lugar de la emboscada**. No te preocupes por la moto que has dejado atrás, cuando acabes con los matones encontrarás dos nuevas motos y tendrás que volver a **seguir a Pang hasta el escondite**. Tras la conversación con él y Sloth Demon, tu objetivo será **recuperar el dispositivo** custodiado por una buena cantidad de enemigos, entre ellos un Coronel (al que tendrás que liquidar con disparos a la cabeza, claro). Cuando la zona esté despejada de enemigos podrás recuperar el dispositivo tranquilamente, aunque la calma no durará mucho, ya que serás atacado



por un helicóptero. Tu mejor opción es esperar a que se acerque lo suficiente para robarlo con la ayuda del gancho; además esa será la forma más rápida de **llegar a la baliza**, tu actual objetivo. Tras la secuencia en la que Rico queda inconsciente y la conversación posterior, tu objetivo ahora será **seguir a Sheldon**, armado con un minigun. No te separes de Sheldon y utiliza la gran potencia de fuego del minigun para acabar con todos los enemigos rápidamente, haciendo explotar los barriles que encuentres a tu paso y derribando las columnas para que caigan sobre los enemigos. Al acabar con todos los enemigos darás por completada la tercera misión de la Agencia.

Misión Nº4: Rescate en la Montaña

Recompensas: Caos: +10.000, $20.000, +3 piezas de armas, +3 piezas de vehículo.

Esta misión cuenta con menos objetivos que las anteriores pero su desarrollo es bastante más complicado, sobre todo durante la primera mitad de la misión. Tras la secuencia, hazte con el helicóptero para **llegar a la base militar**. Aunque el helicóptero que te ha conseguido Sheldon es una pasada, enseguida tendrás que renunciar a él, primero porque el siguiente objetivo hay que completarlo a pie y, segundo, porque la base militar está repleta de lanzamisiles tierra-aire. Cuando hayas abandonado los restos del helicóptero, tu objetivo será **destruir las estaciones de**

Distancias
El gigantesco mapeado del juego te obligará a recorrer largas distancias para llegar a tus objetivos. La forma más rápida de hacerlo es pidiendo una extracción al Mercado Negro, aunque te pierdes las maravillosas vistas de Panau que podrás contemplar a bordo de un helicóptero o un caza, dos de los medios de locomoción más rápidos del juego.

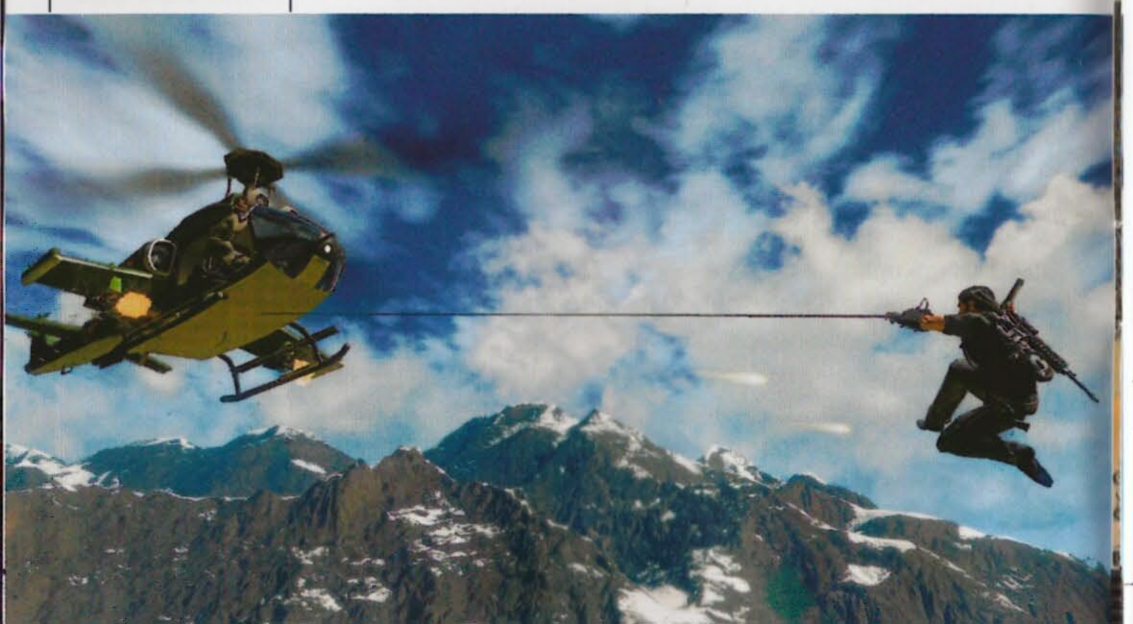
MISIÓN 4

CONSEJO

Estaciones
Cada una de ellas está fuertemente protegida, tanto en su exterior como en su interior. Las cargas acabarán con ellas.

ventilación; las cuatro estaciones estarán marcadas en pantalla (junto a la distancia a la que se encuentra cada una de ellas) y para destruirlas tendrás que entrar dentro de ellas a pie. Como habrás notado, en esta misión te han dado muchas cargas explosivas, que servirán para destruir las estaciones. Para hacerlo, llega hasta cada una de las cuatro estaciones, introdúcete en su interior y planta dos o tres cargas explosivas en los generadores; si te quedas sin cargas, las granadas e incluso los disparos de cualquier arma también te servirán para terminar el trabajo. Cada una de las estaciones estará protegida por una buena cantidad de enemigos, entre los que encontrarás soldados armados con rifles de francotirador y con lanzamisiles (que podrás aprovechar para destruir, al menos, una de las estaciones). Tras destruir las cuatro estaciones, tu objetivo será **entrar en la base**. En cuanto te acerques a la puerta, serás atacado por un nuevo tipo de enemigo: el ninja. Además, serán tres los ninjas que te encontrarás; tu objetivo ahora será, como es lógico, **matar a los ninjas**. Para conseguirlo, no intentes acercarte a ellos ni utilizar el garfio para lanzarlos por los aires, ya que desaparecerán en una nube de humo para aparecer a unos metros de distancia. La mejor forma de acabar con ellos, así como cualquier enemigo del juego, es un certero disparo a la cabeza. Con los ninjas eliminados, comprobarás que la base es una tapadera y que Jade Tan no está allí, sino que la llevan en un coche intentando escapar de tu alcance. El objetivo de Rico será **apoderarse del coche que lleva a Jade Tan** y, para hacerlo de la forma más rápida posible, puedes empezar

Helicópteros
Acabar con un helicóptero a base de disparos no es una buena opción (una buena ráfaga suya podría eliminarte). Lo mejor que puedes hacer es robarlo con ayuda de tu garfio y estrellarlo después.





saltando al vacío en la dirección en la que se marca el objetivo. Despliega el paracaídas y sigue el recorrido de tu objetivo desde el aire hasta encontrar un coche abandonado en un lateral del lago helado. Baja tan rápido como puedas, roba el vehículo y acércate todo lo que puedas al coche en el que llevan a Jade; en cuanto tengas ocasión, sube al capó de tu coche y utiliza el garfio para saltar al vehículo que persigues. Acaba con los dos ninjas que aparecerán a ambos lados del coche y métete dentro. Sheldon te echará una mano desde el aire para salir airoso de la situación... y con Jade sana y salva, por supuesto.

Robo de vehículos
Cualquier vehículo del juego puede ser robado, incluyendo carros blindados y aviones comerciales de pasajeros. Eso sí, para poder hacerlo tendrás que acabar con todos sus ocupantes excepto su conductor.

Misión Nº5: Tres Reyes

Recompensas: Caos: +10.000, $20.000, +3 piezas de armas, +3 piezas de vehículo.

Tras la conversación con Sheldon al inicio de la misión, te encontrarás en caída libre junto al hotel Three Kings de Panau; tu objetivo será **aterrizar en el tejado** que se indica en pantalla. Despliega el paracaídas en el momento adecuado y acércate para que aparezca una nueva secuencia. Tu primer objetivo importante de la misión será **matar a Zhang Sun**; la mejor forma de hacerlo es utilizando cargas explosivas (las granadas las esquivará sin problemas) y, si tienes suficiente energía, arriesgándote a ponerte frente a Sun con dos armas de forma simultánea, algo que le

CONSEJO

Zhang Sun
Con granadas no le harás nada, pero sí con cargas explosivas. Las armas a dos manos le harán mucho daño.



Sabotaje
Para aumentar el nivel de Caos fuera de las misiones, puedes realizar multitud de acciones: destruir las estatuas de Panay Hijo, "reventar" gasolineras, sabotear oleoductos...

resta energía a gran velocidad. Ten en cuenta que el garfio no te servirá de nada contra él: no podrás tirar de él ni mucho menos lanzarle al vacío desde la azotea. Cuando acabes con Zhang Sun, aparecerá Sheldon en helicóptero; ahora, Rico tendrá que **engancharse y agarrarse al helicóptero de Sheldon**, que le llevará directamente a la siguiente azotea del hotel, donde le espera Alexander Mirkov, a los mandos de una metralleta anclada a un carro blindado. Como era de esperar, tu objetivo ahora será **matar a Alexander Mirkov**, pero te aseguramos que no será tan sencillo como lo fue acabar con Zhang Sun. Mirkov no sólo está protegido por el carro blindado y una hueste de guardaespaldas, también está totalmente rodeado de cargas explosivas que acabarán contigo en cuanto te acerques mínimamente. Además, el blindado de Mirkov le permitirá abrir fuego contra ti sin que puedas dispararle, ya que él estará detrás de una coraza. La única forma de dispararle sin ser alcanzado por sus proyectiles es ocultarse de su ángulo de visión, con cuidado de no rozar ni una sola de las cargas explosivas y dando buena cuenta de los guardaespaldas, hasta que aparezca Sheldon con el helicóptero. Cuando aparezca, Mirkov concentrará su atención en el helicóptero y podrás dispararle a la cabeza directamente. Tras unos segundos, Sheldon se ocultará y deberás repetir la operación hasta acabar con Mirkov. Ya sólo queda el último objetivo de la misión: acabar con Masayo Washio. Como comprobarás en la escena tras acabar con Mirkov, Sheldon ya no cuenta con el helicóptero, así que tendrás que lanzarte en paracaídas hasta la tercera torre del hotel Three Kings. Al llegar a la azotea, tendrás que bajar por las escaleras para poder **volar las puertas de la suite** donde se oculta Washio. Junto a las puertas encontrarás una buena cantidad de enemigos, así como una caja de munición con varias cargas explosivas para poder plantarlas en las puertas y acabar con unos cuantos rivales moletos. Cuando destruyas las puertas, volverás a la azotea para completar la misión a través del último objetivo: **matar a Masayo Washio**. Este último enfrentamiento es muy similar al de Zhang Sun, aunque con el añadido de que Washio contará con un sistema lanza-misiles por satélite, algo que te obligará a moverte casi continuamente por la azotea para no ser alcanzado; eso sí, ten en cuenta que si te acercas a Washio sus misiles pueden llegar a volverse en su contra... Al acabar con Washio darás por concluida la quinta misión de la Agencia.

CONSEJO

Mirkov
No intentes acercarte a su blindado, está protegido por explosivos que se activarán en cuanto estés cerca.

MISIÓN 5

LOGRO

Masayo Washio
Acércate a él todo lo que puedas y después aléjate: sus propios misiles acabarán con él.

Nivel de Caos
Para tener acceso a las misiones quinta y sexta tendrás que aumentar muchísimo el nivel de Caos; las misiones de las facciones te ayudarán a hacerlo.

Misión Nº6: En la Guarida

Recompensas: Caos: +10.000, $20.000, +3 piezas de armas, +3 piezas de vehículo.

Después de conseguir una buena cantidad de Caos tendrás al fin acceso a la penúltima misión y, de forma continuada, a la última. Esta nueva misión no podrás hacerla solo y, tal y como aconseja Sheldon, tendrás que elegir a una de las facciones para que te acompañe; no te preocupes, todas las facciones actuarán igual y no hay una mejor que otra, es únicamente una preferencia personal. Lo primero que tendrás que hacer tras la secuencia será **reunirte con el líder de una facción**; elige tu facción preferida y dirígete a su base, las tres estarán marcadas en el mapa. Tras elegir facción y la escena que te llevará al escenario donde se llevará a cabo la misión, tendrás que **unirte a tus aliados en el punto de encuentro** para, poco después, **hacer avanzar las tropas por el cañón** hacia el siguiente punto de encuentro. El desarrollo de esta primera parte de la misión es muy similar a las misiones de "toma de fortaleza" de las facciones, con la diferencia de que en la misión de la Agencia estarás acompañado por más aliados y que éstos morirán más fácilmente (y no se regenerarán), así que ten cuidado. Una vez llegado al primer punto de encuentro, atravesando un cañón repleto de enemigos, tu objetivo será **destruir el primer cañón antiaéreo**. La mejor forma de hacerlo es con la ayuda de la ametralladora de posición que está junto al cañón, aunque las granadas o las cargas explosivas también darán buena cuenta de él; eso sí, intenta acabar con todos los enemigos de la zona antes de dedicarle toda tu

MISIÓN 6

CONSEJO

PRIORIDADES

En determinados momentos, te encontrarás siendo atacado por varios enemigos al mismo tiempo; sobrevivir será cuestión de prioridades. Acaba primero con los francotiradores y los soldados con lanza-misiles; después, deshazte de los soldados armados con escopetas y continúa tranquilamente con el resto de amenazas.

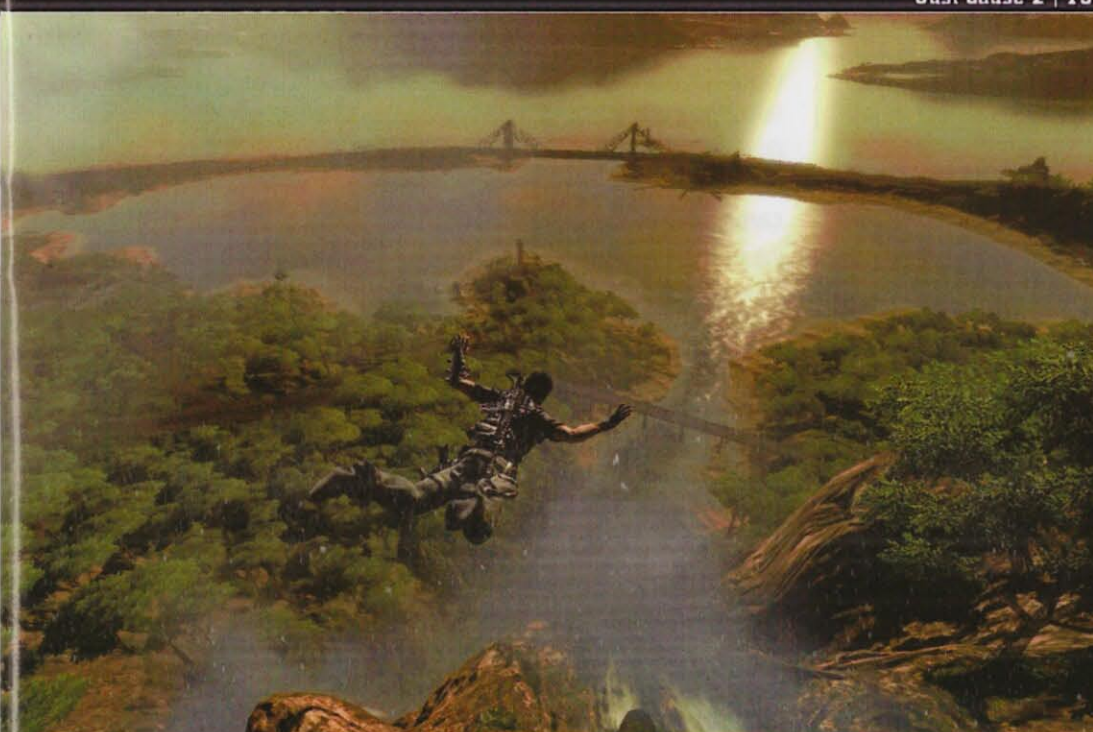
Caída libre

En ocasiones será necesario saltar al vacío por determinados motivos. Para caer de forma precisa, sin paracaídas y sin hacerte daño, extiende tu garfio hacia el suelo en el momento adecuado; aterrizarás sin un solo rasguño.

atención al cañón antiaéreo. Una vez lo destruyas, avanza junto a los aliados que te queden vivos (que no serán muchos) hacia el siguiente cañón, al que tendrás que llegar a través del teleférico. Antes de que el teleférico llegue a su destino, podrás acabar con un francotirador que aparecerá en la parte izquierda; después, tendrás que acabar con todos los enemigos que aparezcan, prestando especial atención a uno de ellos, en la parte superior izquierda, armado con una ametralladora de posición. Lo mejor que puedes hacer es ir directamente, con la ayuda del gancho, a por este enemigo, coger la ametralladora y acabar con los enemigos fácilmente, así como **destruir el segundo cañón antiaéreo**.

Una vez logrado este objetivo, tendrás que utilizar de nuevo un teleférico, que te llevará hacia un nuevo objetivo en la misión: **destruir el último cañón antiaéreo**. En esta zona no tendrás problemas de francotiradores ni de ametralladoras de posición... ¡pero serás atacado por un multitudinario grupo de ninjas! Coge tu arma preferida, apunta bien y un único disparo a la cabeza acabará con cada uno de ellos sin darles tiempo a desaparecer. Junto al tercer cañón antiaéreo encontrarás una caja de munición con cargas explosivas que podrás utilizar para destruir el cañón y avanzar hacia el siguiente objetivo, que será **acceder al panel final**. De nuevo, utiliza el teleférico para llegar a la zona indicada en pantalla y, con la ayuda del garfio, sube a la boca de la gigantesca cabeza de piedra de Baby Panay. Pulsa triángulo junto al panel de control para abrir la puerta hacia tu siguiente objetivo: **llegar hasta las dependencias personales de Panay**. Al final del pasillo encontrarás una gigantesca cúpula; en el extremo opuesto de la dirección desde la que has llegado a la cúpula encontrarás a Panay... y otras cosas que se desvelarán en una secuencia que no mejor no te vamos a destripar.

Tras la secuencia, la zona se llenará de soldados y helicópteros enemigos; tan rápido como puedas, lánzate a la parte inferior central de la cúpula para **piratear el mando para abrir la puerta** por la que has entrado, ya que ahora estará cerrada. Si te distraes intentando acabar con los enemigos que aparecen en pantalla, te ocurrirá una de estas dos cosas: los enemigos te freirán a tiros o la secuencia de autodestrucción de la cúpula acabará con todos los enemigos... y contigo. En cuanto piratees el mando y abras la puerta por la que has entrado, tendrás que salir de la cúpula tan rápido como puedas. Ya sabes, la combinación garfio-paracaídas te sacará del apuro en pocos segundos. Recorre el pasillo hasta **salir de la cúpula** para dar fin a esta penúltima misión y, con ello, acceso a la última misión de la Agencia del juego.





MISIÓN 7

CONSEJO

Garfio-paracaidas

A medida que avances en el juego descubrirás que la combinación garfio-paracaidas puede sacarte rápidamente de más de un apuro. Extiende el paracaidas y clava el garfio al suelo para impulsarte.

Estatuas

Podrás destruir las estatuas de Panay Hijo para aumentar el nivel de Caos. Cómo hacerlo depende de ti: explosivos, disparos, enganchando un vehículo a su cabeza...

Misión Nº7: Una Causa Justa

Recompensas: Caos: +10.000, $20.000, +3 piezas de armas, +3 piezas de vehículo

Ármate, recoge munición y móntate en el helicóptero para **llegar al campo petrolífero**, marcado en el mapa. Antes de llegar a tu objetivo, a medio camino, comprobarás que un submarino nuclear emerge de las profundidades; tu objetivo cambiará y ahora lo que tendrás que hacer es **investigar el submarino**. Si te acercas demasiado a él, sus misiles tierra-aire acabarán con tu helicóptero en pocos segundos; si quieres conservar el helicóptero, lo mejor que puedes hacer es acercarte en vuelo rasante y lanzar misiles para acabar con los cañones antes de que se den cuenta de que estás ahí. Ten en cuenta que también serás atacado continuamente por otros helicópteros. Tarde o temprano tendrás que acabar en la cubierta, ya que tu próximo objetivo será **entrar en el submarino**. En cuanto pises la cubierta serás atacado por varios soldados y, si no te das prisa, un helicóptero empezará a dispararte desde el aire. Si necesitas acabar con el helicóptero, junto a las puertas de entrada al submarino encontrarás un cañón antiaéreo. Una vez hayas acabado con toda amenaza, entra al submarino, donde encontrarás a Panay Hijo armado con una versión peculiar del lanzamisiles que aparece en el juego, ya que es capaz de lanzar ráfagas de cuatro proyectiles. Lógicamente, tu objetivo será **matar a Panay Hijo**. La rutina para acabar con él es sencilla: ocúltate tras las pilas de lingotes de oro o las cajas (cuidado, algunas pueden ser destruidas con los misiles de Panay) mientras eres atacado (ráfagas de cuatro misiles) y dispara a Panay Hijo desde lejos mientras recarga el lanzamisiles. No intentes acercarte demasiado ya que Panay estará flanqueado por dos ametralladoras automáticas indestructibles que te harán trizas en pocos segundos. También tendrás que tener en cuenta la continua aparición de ninjas mientras intentas acabar con Panay Hijo; ya sabes, la mejor forma de deshacerte de ellos es apuntar bien a la cabeza y un solo proyectil te los quitará de encima. Siguiendo la rutina de ataque acabarás con Panay Hijo sin demasiados problemas, pasando a la última parte de la misión tras una secuencia. Ahora, no nos preguntes por qué (mejor será que lo veas por ti mismo en el juego), estarás montado en un misil nuclear, en un grupo de cuatro misiles, uno de ellos "cabalgado" por el mismísimo Panay Hijo. Tu sencillo objetivo será **desactivar los misiles nucleares**; para conseguirlo, primero tendrás que disparar una ráfaga a Panay Hijo para hacer que caiga sobre la superficie de "su misil" y no pueda dispararte. Cuando

MISIÓN 7

CONSEJO

Ninjas

Aunque dos o tres buenas ráfagas pueden acabar con los ninjas, la mejor forma de eliminarlos es, sin duda, con un certero disparo a la cabeza. Las ráfagas harán que desaparezcan continuamente y tardarás mucho en acabar con ellos.

Duelos aéreos

En ocasiones tendrás que abatir helicópteros mientras pilotas uno. No dejes de moverte para evitar sus proyectiles... siempre y cuando no sean misiles "heat-seeker".









Panay Hijo
Con más vidas que un gato, este rechoncho personaje te intentará aguar la fiesta en más de una ocasión. No hay nada mejor que destruir sus estatuas para minar su moral.

lo hagas, pulsa triángulo / Y para hackear el misil en el que te encuentras y desactivarlo. Pulsa círculo / B para saltar al siguiente misil y haz lo mismo: dispara a Panay y desactiva el misil. Cuando hayas desactivado tres misiles, Rico saltará al misil de Panay y, a partir de ahí, podrás contemplar la secuencia del final de la historia, que no del juego....

Modo Mercenario

Las misiones de la agencia han terminado, pero aún queda mucho juego...
El indicador de misiones se sustituirá por un porcentaje, que irá aumentando a medida que aumentas el Caos y recoges objetos secretos, mejoras... Además, puedes continuar con las misiones de las facciones aunque hayas completado las misiones de la agencia.

Las tres facciones

Tras completar la segunda misión de la agencia, se presentarán ante ti las tres facciones rebeldes que, al igual que Rico, lucharán en contra de Panay Hijo, líder de Panau... aunque cada una de las facciones lo hará con unos motivos muy diferentes. Cucarachas, Ular y Segadores pondrán ante ti una grandísima selección de misiones, algo más simples que las de la Agencia, pero que harán aumentar el nivel de Caos y te compensarán con piezas de armas, piezas de vehículos y Caos. Además, aportarán nuevos elementos ocultos por el escenario que tendrás que recoger si quieres alcanzar el 100%: Alijos de Droga (Cucarachas), Calaveras Ancestrales Ular y Cajas Negras de Contrabando (Segadores). Nada menos que 100 de cada uno de estos objetos están repartidos por el mapa; al final de la guía encontrarás las coordenadas del PDA (en el formato XXXXX, YYYYY) que te llevarán a cada uno de ellos.

Los 50 coroneles

Otro de los elementos a tener en cuenta a la hora de completar el 100% del juego es la presencia en el mapa de 50 importantes coroneles que tendrás que liquidar. Algunos de ellos harán aparición al final de algunas de las misiones de las facciones, más concretamente en las tomas de las fortalezas. Aquí están todos, divididos por la zona en la que aparecen, con sus correspondientes coordenadas:

Tanah Raya Oriental
Danyal Mail: 17241, 21138; Sulung: 28739, 17583; Usop Yeop: 20745, 20676; Jegathesan: 21798, 19781; Bamert: 19145, 15716; Wright: 27337, 18466; Bertrand: 22140, 16277; Zulkrnain: 22140, 16277; Perang Lee: 26156, 20072; Relutzu: 24582, 18619.

Toma de fortaleza
Una de las misiones más comunes de las facciones te llevará a tomar una posición mientras proteges a un técnico de los rebeldes. Estas misiones ampliarán el terreno controlado por una determinada facción.

CONSEJO

Facciones
Después de la segunda misión de la Agencia, será necesario completar misiones de las facciones para aumentar el nivel de Caos y así descubrir nuevas misiones principales.

CORONELES

CONSEJO

Coroneles

Ten en cuenta que todos los coroneles estarán protegidos por varios soldados y llevarán un blindaje especial, haciéndolos únicamente vulnerables a los disparos a la cabeza.

Tanah Raya Occidental

Abdul Ishak: 4214, 11279; Rany Kiandee: 9454, 5760; Loo Won Fui: 3531, 12185; Tunko: 3716, 11529; Saravanan: 3122, 12189; Hamid Hitam: 8554, 9310.

Islas Ramai Rakyat

Muhammad Yatim: 4385, 15334; Tengku Baba: 1292, 14269; Yuan: 1068, 13565; Ibrahim Ahmad: 8509, 14037; Bachtiar Saleh: 4786, 15452; Rajah Idis: 3132, 14706; Sutan: 3232, 15396.

Archipiélago Pelaut

Ranjan: 19399, 6258; Gupta: 20830, 5860; Adiputera: 28040, 5716; Baratham: 26406, 5427; Tunko Isnin: 28066, 11260; Sivanathan: 25878, 3460

Archipiélago Selatan

Lee Yu When: 160647, 23457; Ismail Omar: 26614, 27208; Rakyat: 21758, 30338.

Islas Senjakala

Ruofan: 5831, 29630; Malaka: 14522, 26354; Dollah: 9914, 28510; Boon: 15794, 27920; Awang Deris: 2255, 29869.

Desierto de Lautan Lama

Tunko Bin Hitam: 4472, 21183; Lee Seng Sen: 6774, 25519; Mo Zuo Itik: -7880, 18555; Romel Naivalurua: 6330, 21675; Virgillo: -2909, 21057; Jejomar Isko: 5351, 23777



RECURSOS

Montañas de Berawan Besar

Andul Rahman: 19137, 9061; Ismaryanto: 21087, 11645; Azman Sherman: 22922, 13772.

Bahía de Panau Tengah

John Yeo: 13607, 22857; Yoong: 16115, 12779; Siu: 12286, 25201; Che Soon: 12994, 19246.

CONSEJO

Elementos

Para encontrar cada una de las piezas, entra en el mapa y muévete lentamente hasta llegar a las coordenadas. Pulsa cuadrado/X para que el GPS te lleve hasta allí.

Elementos de Recursos

Si en algún momento del juego te ves superado por tus enemigos y necesitas más potencia de fuego, más velocidad en los vehículos o más energía, la única forma de mejorar tus posibilidades es a través de los elementos de recursos. Estos elementos son varios cientos de objetos repartidos por todo el escenario, divididos en piezas de armas, piezas de vehículo y piezas de blindaje.

Las dos primeras sólo pueden utilizarse a través del Mercado Negro, ya que ofrece la posibilidad de mejorar cualquier arma o vehículo a tu alcance. Las piezas de blindaje aumentarán la barra de blindaje de Rico cada vez que encuentres cinco de ellas. Al final de la guía tienes la lista con las coordenadas de todas y cada una de estas piezas, a excepción de las que te darán en las misiones.



COORD.

ALIJOS DE DROGA (Los Cucarachas)			
EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y
21165, 8839	27624, 13670	29518, 17902	27576, 19296
24563, 18563	26577, 28800	24134, 31190	21791, 29778
17529, 26542	16721, 26471	13409, 29929	12037, 28204
8323, 22186	25373, 6285	27546, 9879	27922, 11204
28058, 11445	24274, 25882	21380, 22970	19298, 26534
18626, 26462	17939, 25337	18230, 23277	18941, 21354
19648, 8276	3787, 31534	2758, 31747	4062, 31436
21847, 19767	19398, 7979	23244, 17642	23369, 17198
9250, 6634	30640, 13748	29744, 14438	29921, 13597
30245, 14197	15319, 25866	15919, 4354	20780, 9795
21017, 9200	21057, 9747	24464, 14879	24346, 14783
25606, 17900	21578, 19617	21000, 6222	20782, 5701
18083, 14874	9894, 12916	14579, 11685	14808, 10995
11063, 10629	9145, 8850	8784, 9525	9162, 10097
10000, 10287	9631, 12672	9181, 11061	8262, 19662
3984, 20326	8871, 13268	5724, 13269	6664, 13268
5745, 13438	5826, 12682	4536, 15205	6374, 14054
4870, 15476	4156, 15817	3031, 15320	3104, 12182
3518, 12499	3939, 12192	4064, 11660	3643, 12040
3585, 12098	3769, 11775	3578, 12281	3887, 12473
3720, 11880	3588, 12005	3520, 11165	3684, 12247
4359, 15834	4749, 15748	4894, 15721	4846, 15639
4494, 15812	4195, 15835	3193, 15387	3123, 14993
2789, 14972	3581, 15505	4283, 15679	3399, 15481
3950, 14809	3801, 15469	4370, 15733	4325, 15096

CAJAS NEGRAS (Los Segadores)			
EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y
27968, 11114	22280, 4750	14556, 11786	9522, 15478
2608, 28076	899, 30088	3374, 31230	20491, 26850
18108, 25322	20694, 25203	23984, 29410	24716, 26099
25751, 24121	28008, 12399	29221, 8886	24960, 5231
21947, 847	21085, 2346	16376, 21303	11603, 16096
11923, 19843	15708, 20885	12887, 11549	7706, 8233
9077, 10587	3182, 19829	3573, 19492	6106, 18717
8654, 18746	8415, 22079	5299, 27112	5502, 28048
11722, 28254	14185, 26302	16239, 26663	16009, 28151
17566, 29480	18559, 29302	21186, 28724	30788, 17244
30738, 17563	30393, 18682	30107, 19756	29446, 20234
27495, 20841	25804, 20869	25036, 20246	23144, 21851
22434, 22509	1558, 30232	5643, 31646	13023, 29712
15381, 24734	17652, 23264	22804, 31852	24523, 31551
26586, 31601	26130, 26037	30733, 16707	31015, 13659
1518, 15793	2592, 12730	6184, 17034	10163, 16871
11227, 16180	10731, 17054	9078, 6767	5610, 9989
10684, 1970	2555, 20670	25386, 7400	27252, 8700
18399, 2147	18495, 3653	7262, 8965	25328, 27520
26863, 29355	24454, 24760	19830, 22789	18974, 26607
3865, 30594	8989, 29354	3659, 24850	2384, 21996
29619, 11771	17063, 20349	18256, 20943	12779, 30926
9240, 22741	14124, 19144	7797, 13848	10470, 12543
4265, 8851	27337, 10799	30088, 5610	23043, 4553
15055, 3060	11335, 2152	9271, 6314	12630, 2333

COORD.

CALAVERAS ANCESTRALES (Los Ular)			
EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y
21144, 21342	12057, 23386	7862, 24194	6847, 19943
6175, 21596	27234, 12552	24504, 16206	26754, 13446
28286, 13818	25625, 15580	27074, 18683	11391, 5578
26305, 19021	18498, 22698	18238, 23784	18215, 25413
13369, 29533	10444, 28355	5047, 31723	21541, 20267
10518, 20564	2241, 30018	10511, 21675	1680, 28513
4883, 25985	18067, 7629	36695, 10543	28289, 8302
3866, 23418	2004, 22452	23953, 30976	25492, 27669
23523, 25841	20635, 23156	22010, 23120	16079, 23870
11543, 24787	4412, 26991	9180, 10318	3981, 19370
5685, 19136	4987, 25227	11504, 24372	8748, 25851
16814, 16494	21080, 11025	19034, 8724	23609, 8823
18953, 7095	19871, 7611	26416, 6454	24270, 10976
16491, 10344	17181, 7109	12690, 7757	25991, 29407
26235, 24871	17588, 28367	14007, 30601	14366, 27352
14137, 26980	9131, 22705	4817, 21549	3287, 20901
10539, 17155	25636, 13495	21404, 18261	20282, 18019
20536, 16709	16313, 10242	20544, 11835	21933, 13664
21813, 7006	18275, 2282	15174, 5881	14218, 5594
9459, 5625	10366, 6682	23605, 3139	11278, 2145

PIEZAS DE ARMAS							
EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y
1145, 23320	2665, 10950	2703, 22839	3870, 20167	4470, 21326	4523, 30397	5403, 23899	5448, 19847
2411, 29988	2828, 20996	2686, 22782	3969, 21786	4028, 21093	4952, 19517	5362, 23782	5529, 19904
2280, 29607	2665, 21385	3157, 22486	3809, 25042	4381, 21289	4793, 19510	5112, 24900	5842, 24913
2450, 29935	2873, 21114	3661, 24722	4000, 29805	4510, 22538	4827, 31551	5616, 31173	5942, 24885
2327, 29638	2829, 22689	3829, 20063	4118, 30434	4605, 22340	5334, 23655	5434, 30851	5945, 24880
2466, 31154	2783, 22779	3983, 20233	4247, 21335	4424, 30257	5438, 23803	5149, 31651	6001, 25958

COORD.

PIEZAS DE ARMAS							
EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y
5641,25916	8790,9528	10221,18542	11151,22098	13081,26915	15322,17584	16474,16490	17297,28177
6034,27025	8798,9486	10003,20408	11137,22194	11032,28515	15210,17693	16867,21609	17223,28195
5782,29686	8558,9524	9981,20411	11025,22124	11163,28585	15104,17727	16915,21557	17744,13964
5766,29680	9284,10055	9895,20447	11482,15005	11589,1047	14597,23566	16829,21604	17617,15291
5793,29653	8874,21350	9936,20397	11539,19249	11394,2782	14812,25661	16994,21487	17520,15956
5772,29785	8794,26148	9881,21686	11596,21809	11862,5121	14552,26353	17352,4121	17733,16835
5699,31319	9111,26947	9848,21612	12019,28049	11789,5055	14586,26410	17157,12343	17635,16771
6597,19880	9452,4949	9815,21570	11911,28170	11535,5135	14544,26406	17222,12281	17618,16765
6511,20026	9414,5211	9839,21699	11926,27989	11795,5176	14589,26333	17308,12134	17587,17056
6362,21483	9495,5823	9555,25969	11919,27925	11893,4894	14414,27813	17302,12104	17499,17473
6271,21501	9266,7633	9549,25888	12016,8428	11637,9977	14541,28561	17126,13690	17838,22406
6216,27380	9260,8980	10652,3581	12098,8420	11686,10013	14480,28327	17087,13834	17810,23141
6851,21902	9594,10512	10514,3564	12062,9071	11495,12450	15060,2978	17025,13782	17574,25266
6816,21959	9324,11745	10562,6122	12234,25149	13204,31244	15106,2933	17127,13820	19349,14354
6807,21994	9704,18335	10511,10404	12210,25235	13648,21021	15119,2959	17354,14625	19263,14260
6905,21951	9430,18033	10554,17117	12333,25263	13783,20884	15093,2990	17309,14622	19232,14341
7036,23859	9322,18259	10561,18846	12278,25305	13722,22871	14947,6792	17435,14569	19337,14209
7039,24561	9799,18377	10560,18896	12604,3877	13718,22789	14859,11497	17079,16429	18239,16385
7181,25503	9255,21791	10371,20903	12664,3877	13693,22820	15246,23056	16994,16336	18029,18101
6749,25453	9217,21972	10279,21371	13087,6873	13636,22807	15382,22887	17170,16419	18117,18633
7293,19290	9948,28468	10334,22842	13146,6820	13454,26246	16049,3404	17312,16826	18089,18637
7301,19224	9878,28488	10455,22712	13131,6732	13413,29925	15952,3363	17210,16994	18133,19142
7395,19183	7496,25042	10416,22820	12131,9451	13954,30214	16002,3342	17249,16828	18186,19185
7373,19339	7546,25137	10595,25048	12435,9109	13334,30237	16027,3359	17232,16999	18286,19434
7480,22683	7412,25865	10490,26025	12765,10377	14061,3765	16197,12808	15770,4303	18079,21609
7406,23779	7491,25951	10381,26150	12401,11224	13768,7923	16080,12804	15900,4322	18194,21517
8084,6744	7037,25881	11291,3732	12682,25856	13672,7888	15801,12748	15964,4193	17996,23897
8431,13875	7667,28771	11090,7734	13130,3206	13683,7901	15983,12831	15975,7467	18178,23795
8406,19062	7492,28663	11119,7690	13170,3546	14192,8665	15751,22320	15877,7551	18163,24153
8564,18855	7917,18585	10884,8291	12987 7216	14253,11491	16128,22047	16006,7516	18495,8717
8634,20472	7819,18538	11016,8319	13086,7214	14246,27849	15943,23510	15985,11986	18569,15703
8636,20620	7951,18629	10919,8343	13082,7301	14112,27846	15938,23399	15879,11945	18542,15955
8611,21730	7843,18594	10918,8195	13029,7180	14254,27813	15957,23430	17157,17194	18825,20883
8603,21655	7956,25469	11188,9151	13023,9364	14056,27828	16104,23388	17132,17259	18545,23410
8612,21835	8015,25589	11312,9175	13155,11477	14261,29020	15672,28149	17174,17263	18651,26376
8623,21763	9130,28002	11152,10127	13159,11477	14137,29751	15558,27860	17197,18219	19063,5276
8226,22924	9931,28544	11071,10627	13145,11463	13909,29687	16926,3789	17307,18091	19351,8955
8113,22977	10148,4329	11170,11068	13091,11476	14659,7048	16549,4000	17259,21069	19343,8859
8406,24090	10259,4464	11240,10972	13051,19364	14521,7019	16569,3871	17261,21163	19339,9026
8884,1344	10125,4402	10794,19928	13127 19370	14655,7131	16569,7358	17021,23193	19122,8942
8835,7921	10216,4329	10936,21163	13091,19372	14700,7126	16574,7452	17333,26601	19130,15683
8860,7837	10010,6860	10982,21316	13033,19328	14676,10982	16477,7437	17597,26499	19103,15558
8910,7809	9923,9866	10997 21278	13324,24904	14427,11528	16627,7397	17262,28188	19427,6387
8909,7951	10020,10218	10881,21167	13293,24847	15312,17195	16511,16491	17314,28142	19357,6314

COORD

PIEZAS DE ARMAS							
EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y
19504,8228	19104,21230	21818,19774	24172,10908	24719,20530	26525,26962	27227,15534	28996,14039
19556,8593	19279,21850	21835,19718	24211,10988	24643,20594	26330,30558	27182,15702	29165,14701
19255,8032	19184,22067	21772,19677	24199,10897	24710,26568	26236,30476	27556,17286	29153,14454
19559,8285	19471,21988	21765,26216	23678,15125	24848,27130	26451,30669	27531,17296	28752,14580
19637,11604	19482,26396	21770,29790	23592,15112	24738,27080	26768,6882	27595,17223	28814,14824
19205,11380	19385,6396	22312,16703	23664,19657	25223,5492	26807,11337	27546,17239	28844,14673
19247,11122	19440,6245	22285,16727	23455,26278	25271,5594	27131,16723	27415,18518	28671,14778
19079,11184	20683,13516	22256,16730	23554,26111	25156,7220	27161,16700	27334,18448	28761,14468
19800,18181	20721,16388	22247,16745	23622,27236	25093,7264	26840,27344	27524,19621	29441,16923
19806,18423	20635,16411	22083,23323	23979,28305	25055,7229	27462,6663	27612,19283	29216,17026
19706,27383	20696,16369	22176,23324	23957,28794	25166,18578	27462,6708	27676,19623	29476,21276
20156,10947	20762,16365	22373,23198	24006,30104	25288,19205	27509,6661	27233,20034	29281,29328
20113,11014	20769,20554	22261,23396	24554,10455	25581,20504	27508,6621	27626,30017	29164,29291
20055,10936	20709,20576	22314,23345	24518,10534	25613,20440	27462,6621	27539,29922	29275,29352
20146,11012	20848,20662	22394,26823	24538,10553	25260,31336	27509,6708	27556,29980	29790,2919
20182,15903	20834,20631	23332,19100	22381,26742	25479,31150	27296,7718	28141,5765	29765,17176
19847,15911	21200,11690	23744,4454	22220,26626	25463,31088	27253,7718	28013,5930	29778,17073
20092,16039	21061,11622	23817,4454	22284,26635	25840,3427	27484,8054	27962,5749	30017,19628
19928,15872	21094,11660	23496,4562	22239,26686	25907,3157	27741,8087	28240,5713	29783,19702
20108,18664	21021,11562	23503,4287	22472,26610	25806,3438	27585,8157	27870,12212	30102,19691
19894,18649	21047,12047	23752,4471	21684,30385	25862,3323	27512,8051	27798,18778	29853,19476
20136,18837	21246,12262	23354,4245	21623,30252	26212,4780	27496,8062	27895,18677	29846,24774
20120,18960	21093,13886	23469,4934	21617,30311	26031,4877	27639,8149	29308,9560	30167,27001
20219,22525	21148,21926	23727,5120	21884,30245	26183,4854	27489,8763	29348,8552	30387,27033
20195,22604	21244,22010	23726,5026	24453,10507	26203,4814	27547,8820	28241,9536	30113,26953
20266,22492	20887,22123	23571,4991	24498,18119	25806,5947	27660,8809	28219,11145	30172,27792
20230,22553	21841,6469	23353,12972	24108,19452	26012,6173	27562,8864	28036,11447	30336,18525
20383,24961	21877,11206	23294,12936	24048,20216	25887,6287	27780,9462	28211,11093	30631,28740
20321,26715	21891,10970	23192,12973	24274,24806	25999,6265	27793,9406	27951,11304	30631,28762
20313,26602	21782,10982	23374,12896	24228,26083	25969,6156	27818,9419	28602,14398	31413,7334
20368,26607	21893,11215	22992,13767	24341,26060	25917,19572	27765,9439	28692,17464	31905,12100
20326,26743	21743,12282	23022,13743	24416,28114	25870,20119	27704,9429	28854,17517	28794,15651
20178,27779	21711,12276	23042,13742	24440,28014	25800,20143	27629,13567	28782,17570	29019,19056
20209,27697	21735,12263	23039,13761	24399,30411	25846,25794	27723,13579	28851,17407	28840,28029
20740,5871	21813,12766	23332,19100	24217,31160	26320,5395	25871,25606	28099,31245	28927,28094
20830,5898	21811,12796	23431,19606	24139,31117	26343,5418	25717,25856	28150,31312	28855,28065
20820,5869	21844,12939	23229,20977	24833,3547	26463,5501	25840,25759	28235,31331	28654,30558
20711,5816	21791,13005	23124,27141	24879,3252	26109,6439	25814,30129	28626,7895	28593,90439
20618,13360	22207,16243	23139,27160	24743,3559	26038,6528	25849,30172	28749,7994	28605,30379
20551,13453	22114,16242	23120,27126	24508,18642	26275,6620	25723,30192	28582,7925	
20676,13425	22136,16390	23135,27182	24521,18667	26175,6532	25802,30208	28690,7893	
19195,15625	22055,16306	23339,28664	24607,18708	26226,20090	26377,2217	28710,8919	
19040,15689	21766,17427	23591,28072	24565,18695	26527,27043	26438,5421	28624,8866	
18972,21321	21792,19675	24127,10875	24766,19711	26465,26995	27571,13510	28993,14065	

COORD.

PIEZAS DE VEHICULOS

EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y
4884, 15453	2855, 22834	5434, 23853	7346, 19261	8705, 9617	7514, 28589	10480, 18925	11864, 4677
4490, 15146	2645, 22739	5563, 31035	7332, 19178	8725, 9333	7451, 28694	10481, 18877	11560, 9939
4532, 15719	2782, 22750	5255, 31650	7318, 19189	8607, 9347	9856, 28409	10391, 20953	11536, 10009
4538, 15252	3251, 22461	5420, 19708	7509, 22666	9096, 10034	9208, 28079	10282, 22717	11627, 9937
2689, 15116	3542, 24685	5966, 24973	7497, 23802	9183, 10325	8954, 27783	10306, 22810	11547, 12472
2871, 14867	3611, 24798	5788, 24933	7808, 18618	8851, 26193	10203, 4450	10417, 22700	11509, 14989
2767, 15223	3841, 20204	6016, 24903	7806, 18568	8843, 26122	10150, 4456	10577, 25030	11500, 14962
3131, 14706	3868, 20051	6204, 26001	7805, 18599	9092, 27019	9759, 6501	10446, 26027	11639, 21819
4578, 11006	4018, 20122	5976, 27023	7953, 18507	9397, 4909	9905, 7084	10346, 26185	11618, 28141
4425, 11003	3920, 29899	5806, 29532	7998, 25611	9329, 4968	10135, 9272	11252, 3745	11578, 28253
4536, 11237	4032, 30421	5881, 29535	7958, 25708	9452, 5856	9880, 9924	11056, 7680	11597, 28094
4229, 11186	4376, 21075	5843, 29541	8692, 19004	9336, 7624	10074, 10202	11073, 7734	11550, 28069
3710, 11868	4395, 21256	5784, 29520	8535, 18961	9137, 8886	10208, 18554	10941, 8285	11857, 3148
3296, 11929	4134, 21001	6478, 19989	8664, 20482	9601, 10556	9955, 20549	10871, 8237	11948, 4273
3041, 11682	4325, 21251	6620, 19937	8585, 20524	9349, 11764	9932, 20522	10870, 8255	11963, 8492
3153, 12074	4585, 22380	6466, 21394	8408, 21620	9275, 11679	9896, 20506	10969, 8189	12019, 8503
1175, 23312	4469, 22626	6397, 24318	8466, 22013	9422, 14251	9992, 20536	11384, 8977	12033, 9029
1175, 23284	4441, 22281	6768, 27263	8479, 21634	9498, 18239	9762, 21579	11249, 9325	12073, 10892
2140, 29879	4405, 29698	6978, 21934	8403, 22000	9211, 18357	9754, 21604	11172, 10068	12260, 25236
2108, 29920	4505, 30343	6992, 22069	8111, 22921	9932, 18499	9787, 21591	11053, 10615	12249, 25125
2348, 29992	4274, 31410	6910, 22082	8193, 22915	9153, 18509	9774, 21621	11202, 11157	12195, 25190
2350, 29898	4353, 31413	7044, 22055	8471, 24124	9318, 21969	9573, 25863	11250, 11128	12184, 25206
2698, 31324	4822, 19393	6968, 23827	8914, 1308	9210, 21878	9489, 25916	10731, 19980	12300, 27437
2903, 11124	4749, 19396	6743, 25528	8914, 1336	9045, 28034	10645, 3659	11022, 21297	12268, 27468
2752, 21090	4868, 31641	6846, 25526	8996, 7864	7591, 24324	10574, 3718	10931, 21255	12458, 3901
2747, 21183	5597, 18877	6842, 25478	8992, 7842	7534, 24953	10409, 5954	10993, 21326	12560, 4179
2697, 21269	5255, 23886	7448, 8171	8996, 7884	7140, 26044	10456, 10399	11067, 22067	13083, 6771
2648, 22788	5337, 23878	7434, 19214	8984, 7904	7474, 25793	10591, 17028	11744, 4805	13040, 6851

COORD.

PIEZAS DE VEHICULOS

EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y
12336, 7421	13147, 11524	14191, 27776	15899, 4331	17279, 12370	17276, 28038	18596, 15713	20019, 11027
12316, 9302	12952, 11564	14243, 27761	15863, 7455	17228, 12363	17213, 28067	18691, 16348	20043, 10944
12133, 9385	12838, 19118	13930, 29518	15862, 7484	17232, 14037	17235, 28056	18317, 20211	20091, 10891
12610, 9307	12905, 19076	14149, 29605	15931, 12837	17035, 13531	17585, 14031	18420, 22829	19970, 15957
12680, 10392	12905, 19211	14413, 6994	15979, 12747	17511, 14766	17658, 15374	18457, 23383	20166, 18712
12694, 10345	12926, 19066	14660, 6949	16098, 12727	17531, 14970	17669, 15911	18682, 26291	20161, 18852
12286, 11362	13387, 24805	14428, 7013	15982, 12825	17484, 15001	17670, 16718	18973, 5227	20068, 18619
12514, 25949	13253, 24956	14735, 6997	15959, 22233	17263, 16812	17605, 17315	19268, 8847	20020, 18627
12553, 26086	13197, 31201	14301, 7978	16059, 22179	17264, 16783	17477, 21644	19191, 8863	20249, 22545
12649, 26104	13256, 31146	14777, 10922	16131, 23321	17270, 16833	17810, 22306	19257, 8900	20256, 22585
13259, 3212	13552, 20841	14531, 11459	15909, 23179	17182, 17240	17798, 22595	19289, 8901	20289, 22537
13258, 3435	13620, 21083	14421, 17444	16134, 23568	17187, 17226	17838, 25222	19048, 15595	20307, 22555
13031, 7114	13454, 22841	14497, 17154	16081, 23378	17271, 18048	17543, 25353	19073, 15645	20285, 24948
12943, 7272	13510, 22809	14419, 17389	15793, 27666	14722, 28508	19295, 14195	19071, 15721	20290, 26606
12970, 7451	13463, 22909	14281, 17406	16502, 3218	15013, 3116	19330, 14262	19128, 15559	20272, 26642
13115, 7256	13500, 22894	14780, 25762	16293, 4256	15021, 3113	19328, 14367	18973, 21230	20216, 26647
12886, 9263	13683, 25119	14731, 25752	16473, 7349	14973, 6795	19377, 14302	19041, 21320	20233, 26597
11106, 22137	13514, 26277	14503, 26286	16543, 7389	14816, 11503	18189, 15867	19556, 8186	20834, 5701
11165, 22223	13460, 29881	14526, 26336	16582, 7441	15226, 23050	18209, 16323	19574, 8547	20716, 5772
10948, 28601	13438, 30269	14531, 26275	16529, 7319	17158, 18208	18161, 18703	19530, 8545	20682, 5966
11068, 28485	14034, 3738	14593, 26331	16581, 16451	17257, 21201	18108, 19395	19300, 11508	20683, 5861
11619, 1039	13692, 7679	14544, 28300	16630, 16478	17314, 21070	18072, 19516	19616, 11626	20588, 13508
11619, 1011	13634, 7734	15392, 22486	16829, 21604	17111, 23178	18185, 21706	19224, 11477	20715, 13485
11918, 4768	13605, 7840	15962, 3345	16795, 21499	17310, 25602	18292, 21661	19279, 11467	20639, 13483
11806, 4867	14204, 8741	15967, 3416	16830, 21571	17362, 26587	18190, 23827	19661, 18179	20552, 13428
13130, 10773	14253, 11482	16019, 3285	16843, 21516	17217, 26581	18147, 23971	19835, 18467	20527, 16517
13042, 11561	14208, 27719	15901, 3390	17143, 12232	17536, 26465	18058, 24139	19854, 27222	20815, 16424
13015, 11565	14236, 27725	15849, 4382	17180, 12398	17167, 28051	18561, 8370	20119, 10915	20673, 16518

PIEZAS DE VEHÍCULOS

EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y
20502, 16459	21958, 11011	21686, 30290	24067, 10810	24735, 19634	26073, 4720	26218, 6843	27665, 19639
20751, 20645	22043, 11031	21528, 30312	23632, 15150	24724, 20638	25793, 5889	26417, 19234	27566, 19457
20650, 20782	21906, 13151	21729, 30356	23710, 15175	24535, 20689	25930, 6148	26146, 20036	27172, 20078
20681, 20641	22110, 16356	23295, 19151	23922, 18584	23257, 12912	25866, 6232	26568, 27053	27542, 30099
20640, 20683	22081, 16333	23270, 4567	23721, 19579	23291, 12867	25903, 6206	26507, 27031	27546, 30004
20445, 26318	22176, 16274	23315, 4579	23768, 19631	23307, 13010	25949, 6211	26364, 30665	28459, 5901
21085, 11633	22203, 16336	23329, 4246	23557, 26313	23354, 12944	25648, 18409	26333, 30631	28341, 5766
21121, 11616	21922, 17255	23807, 4472	23624, 27114	23019, 13791	25616, 19010	26674, 27075	28452, 5767
19463, 22040	21773, 19818	23573, 4791	23975, 28250	23159, 13711	25984, 19434	27589, 6610	28432, 5807
19347, 22085	21876, 19717	23407, 5112	24005, 28825	24761, 26535	26042, 20298	27589, 6520	27748, 18794
19500, 6316	21848, 19807	23410, 5057	24125, 28887	24696, 26445	26091, 20366	27317, 7676	27848, 18684
19352, 6242	21881, 19685	23292, 4817	24553, 10466	24713, 27178	25819, 25527	27216, 7660	28358, 8511
19495, 6288	21730, 26165	23181, 13748	24531, 10411	25332, 5418	25873, 25659	27542, 8106	28354, 8979
19459, 6335	21704, 26095	23163, 13801	24592, 10456	25285, 5532	25819, 25611	27665, 8155	28308, 8905
19664, 8350	21787, 29728	23295, 19151	24530, 10441	25253, 5459	25851, 25762	27540, 8711	28360, 8948
21103, 11520	21707, 29700	23475, 19591	24141, 19313	25200, 7213	25794, 30083	27442, 8707	28213, 9582
21033, 11664	22276, 23506	23186, 21150	24079, 20108	25190, 7329	25812, 30090	27562, 8714	28119, 9602
21258, 12278	22167, 23457	23069, 27131	24172, 24913	25607, 20496	25780, 30072	27480, 8878	28241, 9519
21249, 12266	22171, 23188	23046, 27108	24325, 28144	25560, 20462	25782, 30153	27651, 13605	28263, 9556
21180, 15011	21962, 23453	23129, 27067	24542, 30354	25528, 31413	25779, 30117	27664, 13576	28166, 11269
21233, 15007	22176, 23324	23071, 27075	24086, 31231	25532, 31412	26407, 2209	27674, 13443	27951, 11294
21283, 14923	22181, 26977	23417, 28374	24160, 31232	25792, 3421	26407, 2181	27440, 17200	28094, 11227
21231, 14906	22237, 26812	23515, 28391	24736, 3597	25677, 3460	26316, 5473	27507, 17214	28212, 11197
21319, 22096	22233, 26927	23302, 28329	24838, 3612	25762, 3515	26376, 5343	27488, 17231	28762, 17497
21155, 21932	22043, 26726	23617, 28215	24650, 18679	25775, 3427	26316, 5424	27437, 17279	28708, 17663
21256, 22180	22302, 26797	24088, 10975	24601, 18564	26021, 4748	26275, 6763	27272, 18531	28740, 17656
22034, 11003	22323, 26776	24052, 11014	24661, 18548	26041, 4795	26179, 6825	27389, 18456	26780, 6794
22017, 11032	21880, 30371	24030, 10807	24574, 18551	25987, 4826	26194, 6720	27589, 19301	27170, 6745

COORD.

PIEZAS DE VEHÍCULOS

EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y
26777, 11345	28680, 31215	29117, 14083	28749, 15658	29506, 21268	29954, 19609	30451, 26953	31443, 7298
27120, 15378	29165, 7885	29157, 14666	29081, 19084	29213, 29360	29807, 19529	30186, 27690	31935, 12092
27119, 15477	29209, 7885	29194, 14706	28898, 28149	29320, 29308	29821, 19563	30207, 27594	31935, 12064
27130, 16625	29165, 7848	28910, 14856	28656, 30438	29336, 29275	30039, 19792	30323, 18786	
27287, 16585	28719, 8871	28750, 14553	28603, 30450	29820, 2883	29876, 24738	30357, 18857	
28703, 17519	28645, 8772	28746, 14815	29504, 16833	29820, 2911	29876, 24766	30669, 28769	
28136, 31261	28687, 13741	28956, 14864	29354, 16902	30051, 17081	30117, 26948	30569, 28866	
28519, 31435	29080, 13886	28904, 14851	29506, 21241	29671, 17168	30173, 26965	31444, 7326	

PIEZAS DE BLINDAJE

EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y
29604, 31339	8205, 22842	10833, 7795	7013, 23933	13738, 7916	16674, 3825	19042, 5296
1122, 23313	8861, 1337	10969, 8178	7442, 19207	13848, 10935	16574, 3755	19318, 8970
2126, 29830	8665, 7920	11038, 9235	7503, 23924	14181, 23431	16503, 7347	19075, 15585
2296, 31195	8709, 9564	11224, 11222	7488, 24951	14057, 27692	16620, 16483	19030, 21383
2903, 22742	9561, 4959	10767, 19800	7446, 26094	14278, 29067	16917, 21518	19232, 22147
3483, 14594	9428, 5715	10955, 21196	11459, 15005	13834, 29403	16806, 26676	19479, 6358
3600, 16079	9341, 7625	11097, 22080	11451, 19567	14066, 29705	17290, 4158	19582, 8597
3871, 20200	9309, 8861	11566, 1040	11594, 28280	14786, 7075	17457, 21654	19328, 11813
3888, 29797	9468, 14332	11215, 5294	12040, 8539	14651, 16882	17579, 22721	19386, 11788
4187, 30352	9977, 19487	11613, 10044	12285, 25135	14461, 26395	17672, 22638	19521, 15894
4502, 21382	9431, 21863	11620, 10984	12697, 3945	14640, 28622	17763, 23128	20117, 10943
4386, 30324	9721, 28491	11425, 12412	13139, 6759	14828, 2871	17556, 25951	19802, 15984
4843, 19480	9853, 7018	5477, 19898	12215, 9227	15055, 8327	17661, 26012	20155, 15972
4756, 30739	10015, 20421	5461, 19748	13335, 3413	15222, 22836	18009, 5289	20180, 18734
5351, 23777	9758, 21680	5973, 24963	12992, 7338	16034, 3380	19359, 14317	20322, 22572
5296, 31664	10445, 3605	6057, 25906	12991, 11436	15960, 4562	17989, 16391	20585, 25120
5477, 19898	10488, 5986	5961, 26881	12912, 19195	15967, 7455	18031, 19120	20222, 26689
7569, 28638	10482, 18785	5776, 29757	13722, 22940	16307, 12704	18035, 19146	20752, 5744
7900, 18621	10473, 21407	6515, 19832	13674, 25232	16253, 22045	18107, 19064	20578, 13481
7995, 25560	10234, 22766	6394, 21389	13358, 30313	15848, 22237	17947, 21381	20743, 20724
8736, 18853	10426, 26144	6520, 27620	13416, 30637	15906, 23452	18581, 20236	17150, 6364
8580, 21889	11218, 3748	6860, 22053	14065, 3747	16568, 3237	18465, 26167	17218, 12139

COORD.

PIEZAS DE BLINDAJE						
EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y	EJE X, EJE Y
17037, 14120	21998, 23365	24274, 24767	27557, 13538	29216, 29325	27889, 12248	12049, 8464
17364, 14742	22204, 26862	24206, 24913	27303, 15392	29303, 29309	27829, 18675	27777, 29373
17169, 16448	22178, 26676	24171, 24776	27795, 17304	24541, 18601	9480, 14266	21796, 14284
17182, 21112	21906, 30294	24277, 26011	27392, 18518	24869, 20606	23971, 30046	18635, 28425
17296, 26563	21496, 30404	24458, 25989	27699, 19500	24501, 26661	18125, 23878	21087, 11645
17562, 26334	23497, 4518	24402, 28067	27686, 29990	24621, 26603	27646, 19487	7290, 23310
17246, 28143	23685, 4875	24429, 28128	28077, 5816	24840, 27205	8330, 19605	17788, 23128
17727, 13933	23329, 12897	24176, 31199	27873, 12289	25277, 5536	9446, 5064	17669, 16788
17652, 14950	23024, 13699	24086, 31117	27881, 18598	25142, 7318	14834, 17323	28066, 11260
17634, 14905	23163, 19039	24739, 17883	28381, 8642	25323, 19413	29248, 29289	24199, 19362
17660, 17166	23404, 19617	25835, 19604	28329, 8870	25624, 20408	4824, 19490	25122, 7256
21152, 11583	23084, 27059	25939, 20285	28218, 9561	25449, 31455	18798, 20862	11921, 10485
21009, 12031	24088, 10956	25853, 25547	28119, 11342	25829, 3253	26321, 30604	20078, 18741
21100, 13859	23565, 15233	25723, 30127	28693, 17390	26164, 4845	28910, 7850	23970, 28825
21088, 15000	23836, 27199	26354, 2210	28258, 31285	25797, 5913	19092, 19465	9208, 10053
21338, 21925	24052, 28065	26186, 6544	28603, 7869	25859, 6274	21763, 13019	24816, 3539
21946, 6526	23899, 28790	26339, 30492	28732, 8889	29767, 2912	3697, 15499	
21918, 11146	23984, 28901	26795, 6589	29122, 14436	30056, 19544	14568, 7027	
21727, 13072	24551, 10519	26820, 11352	28863, 14785	29824, 24767	28419, 15167	
21913, 13114	24179, 19387	26752, 27259	29109, 19052	30211, 27047	22140, 16277	
21819, 12811	24206, 24813	27495, 6562	28882, 28055	30624, 28901	6890, 21966	
22178, 16344	24191, 24776	27503, 7985	28544, 30491	31391, 7327	11496, 12464	
21739, 19816	24235, 24813	27624, 8877	29470, 16867	31882, 12093	18246, 19147	
22232, 16682	24231, 24769	27766, 9466	29453, 21269	3968, 29844	18238, 26702	

